マイコンBASICマガジン別冊

SUPER Soft MAGAZINE DELUXE Vol. 10

CHALLENGE! Personal Computer

A.V.G & R.P.G
アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム Ⅴ

パソコンゲームの楽しさを伝える本

V

★素晴らしきアドベンチャーゲームの世界
スナッチャー
アンジェラス
バーニングポイント
サイオブレード
きまぐれオレンジロード
ホワッツ・マイケル
オールド・ヴィレッジ・ストーリー
ガウディ
展望台
秘録・首斬り館
神の聖都
ルパン三世・バビロンの黄金伝説
どろろ

★ロールプレイング・ワールドへの誘い
ワンダラーズ・フロム・イース
サーク
ハイドライド3 S.V.
ウィザードリィⅣ
アドヴァンスト・ファンタジアン
アークス

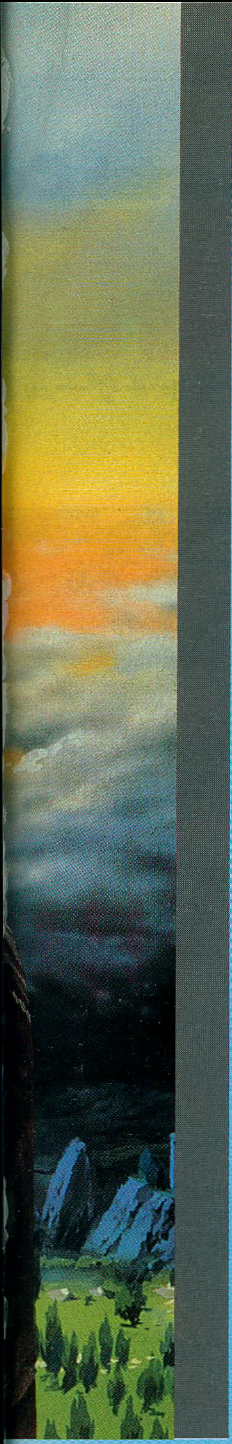
★シミュレーションゲーム・ガイダンス
★ホンネで討論!クリエイター&読者座談会
★第1回全国統一AVG&RPG模擬試験
★人気ゲーム㊙テクニック集
★ゲーム・ミュージック楽譜集

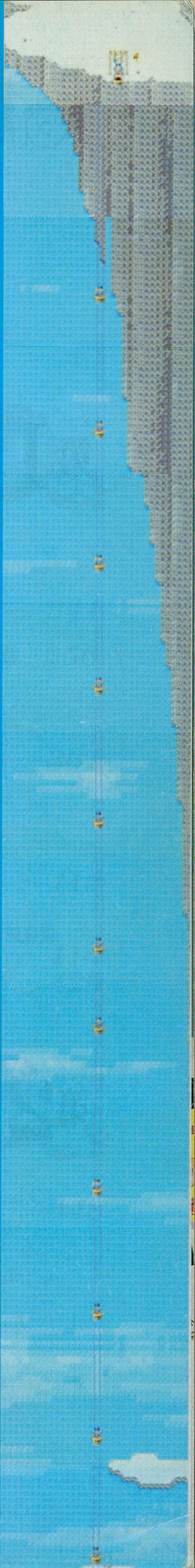


山下 章 著


Xak
[サーク]
© 1989 MICRO CABIN
The Art of Visual Stage
好評発売中!
PC98シリーズ
PC88SR以降
ようこそ、剣と魔法そして愛の世界Xakへ。
広大かつ変化に富んだ特殊な地形を持つウェービス国。
この美しい国を舞台に繰り広げられるXakの物語。
多彩な行動パターンを備えたモンスター達が、何者かに操られるかのように襲いかかる。この平和を乱す怪物を倒すため、君はその使命を背負ってこの町を旅立たなければならない。そうなのだ、この国を救えるのは神の末裔である君だけなのだから。
ぐずぐずしている余裕はない。悪の力がこの平和な地を浸蝕する前に、さあ王家の聖域へと急げ!
VRシステム搭載
キャビンファン必見!!BIGになったパッケージの中身は?
運命の町を出でよ!
旅立ちは期待と不安のフェアレスの町から。盲目の母、そして親しい友達を残してモンスター達の暴虐の地へ…。
マイクロキャビン
株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
全42曲オリジナルCD
~ALL SOUNDS OF Xak~好評発売中!
マイクロキャビン インフォメーションダイアル 0593(53)3611

未知への誘い。





未知なる世界Xakとは!?

Xakの地は広大、そして様々に変化している。
ホビットという小人の種族が作りあげた不思議な地下の町ネムヌ。広大な草原、森林、謎の砦、巨大な滝、毒沼、断崖絶壁、塔、マグマ地帯など、エリアを歩いているだけでも、決してあきさせることはないだろう。メッセージも豊富で、そのエリア内をそれぞれ個性を持ったキャラクター達が、君を待ち構えて右往左往しているのだ。

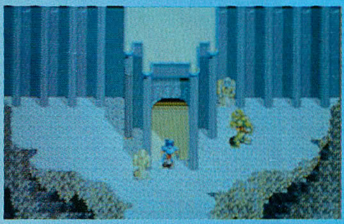
いつもと何かが違う。きっとそんな感じを受けることだろう。そう、それが未知なるXakの世界なのだ。アクション性が高く、そして、頭脳と反射神経を要する。しかし、心配は無用、難しすぎず、簡単すぎず、操作性、ゲームバランスにも最良の配慮がされているのだ。サウンドも幅広く、各エリアに合わせてバラエティー豊かに構成されている。時には明るく、時にはバリバリの重低音が君の感性を刺激することだろう。

VRシステムで描かれた感動の2部構成「Xak」はここが違う!

■木や岩などの障害物には隣接できなかった	できる!
■建物と人などのスケーリングが正確でなかった	正 確!
■ゲーム画面、アニメーションサイズが小さかった	ワイド!
■影はついていても、なんだかとても不自然だった	自 然!
■大人も子供もみんなよく似た大きさの2頭身だった	個性的!
■みんなよく似たスピードによく似た行動パターンだった	様 々!
■1部はクライマックス、そして2部への新しい変化パターン	NEW!

砦の謎とは?

閉ざされた砦に残された謎とは…?アドベンチャー気分を楽しめる聖域への砦。



数々のトラップをすりぬける!

待ち受けるトラップの数々。想像を絶する読みとテクニックが必要となるドキドキハラハラのこの瞬間。そして…!



標準小売価格 ¥8,800(表示の価格には消費税は含まれていません)

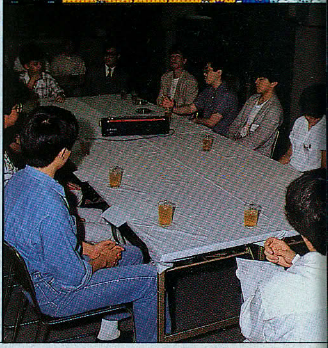
CHALLENGE!

Personal C
A.V.G&R
チャレンジ! パソコン アドベンチャーゲーム









第1章 今一度味わってみよう 素晴らしきアドベンチャーゲームの世界

第2章 ようこそ創造世界へ ロールプレイング・ワールドへの誘い

CONTENTS

Computer R.P.G V
ロールプレイングゲーム V 目次





マイコンBASICマガジン別冊
SUPER Softマガジン DELUXE10
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームV
山下 章 著
1990年2月28日 初版発行
©1990 Printed in Japan
定価2,100円（本体2,039円）

編集発行人 平山秀雄
発行所 電波新聞社
〒141
東京都品川区東五反田1－11－15
電話03（445）6111（大代表）
振替 東京5－51961

《印刷》 奥村印刷株式会社
《製本》 株式会社 堅省堂

はじめに

ゲームソフトは使い捨ての道具なんかじゃない

コンピュータ・ゲームというものがゲームセンターで遊べるようになってからすでに10年以上，パソコンを使って手軽に家で楽しめるようになってから7年以上が経過しようとしています。

その間，ゲームファンのみならず，社会現象まで巻き起こしたゲームはいくつもありました。『ブロックくずし』『スペースインベーダー』『パックマン』『ゼビウス』そして『テトリス』——。

そうした反射神経に訴えかけるゲームもさることながら，まだ短いコンピュータ・ゲームの歴史の中でもっとも特筆すべきことは，アドベンチャー・ゲーム（AVG）やロールプレイング・ゲーム（RPG）といった思考型のゲームがひとつの大きな流れを形成したということだと思います。

ただ爽快感のみを求めるのではなく，その世界の主人公になりきって，冒険をし，戦い，笑い，涙し，恋に落ちる——そうした遊びは，ひと昔前からは想像もつかないようなものであったに違いありません。AVGやRPGは，コンピュータ・ゲームが映画や小説とはまた異なった表現方法を持ったメディアであることを提示してくれたと言っても過言ではないでしょう。

ところが最近，そのAVGやRPGが残念な扱いかたを受けているのが，しばしば目につきます。みなさんは，何かおかしいと感じていませんか？　発売前からマップやパラメータ類ばかりか，ストーリーまでズバズバ載った攻略記事が露出されて，いざソフトがでると，それがアッという間に雑誌から姿を消してしまうというこの現状に。

ゲームソフトは，ソフトハウスや雑誌社が収益を維持していくために，その場その場で使い捨てられていくアイテムなんでしょうか。

いや，そんなはずはありません。個々のコンピュータ・ゲームソフトは，アイデアや創造性に満ちた，永遠のエンターテイメント作品であるに違いないのです。

本書では，「古いから」という理由だけでもはや一般雑誌に掲載されないゲームも差別せず，88〜89年を代表する作品を19作選りすぐってみました。すべての作品が秀作という評価を与えられるかどうかはわかりませんが，のちになって本書を参考にこの2年を語れたら——と考えて，タイトル数を通常よりも多めにそろえたつもりです（本当はまだまだ載せたい作品が多数あったのですが，ページ数と時間の関係で割愛せざるを得ませんでした）。

言いたい放題の「ホンキホンネ」のコラム，知っているとゲームがますますおもしろくなる「関連書籍・映画・レコード紹介」，さらにはシミュレーション・ゲームのページや，読者との討論会などなど，今までにない企画も豊富に用意してみました。

至るところに，筆者がゲームに対して言いたいこと，考えていることが盛り込んであります。本書をつうじて，今一度みなさんにもコンピュータ・ゲームというメディアについて考えてもらえたら幸いです。



著者略歴

山下　章（ゲーム評論家）

1964年6月2日，東京都大田区に生まれる。

私立久原幼稚園，大田区立久原小学校，川崎市立平間中学校，私立開成高校を経て，今なお一橋大学商学部経営学科4年に在学中。

月刊「マイコンBASICマガジン」で84年1月からはじまった「チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム」という連載を皮切りに，8冊の著書（本書含む），各パソコン・ファミコン誌への寄稿，テレビ「パソコンサンデー」のレギュラー解説，ソフトやレコードのライナーノーツなど，コンピュータ・ゲーム業界において幅広い活動を営んでいる。

89年1月には，敏腕ライター・小説家を集めたスタジオ・ベントスタッフを設立。新たな活動に意欲を燃やしている。

●著書

『チャレンジ！パソコン・アドベンチャーゲーム』
『チャレンジ！パソコンAVG＆RPG Ⅰ〜Ⅳ』
『山下　章のレスキュー！AVG＆RPG』　　（以上，電波新聞社刊）他

第1章

今一度味わってみよう
素晴らしきアドベンチャー・ゲームの世界

Let's try WONDERFUL ADVENTURE GAMES

アドベンチャー・ゲーム（AVG）が一大ブームを巻き起こしたのは，1985~86年のこと。当時は単語入力型が全盛で，作品自体もどちらかと言えば，謎と謎をつなぎ合わせたパズル的なものがほとんどだった。

そのブームも，あまりにもAVGが安直に量産されたことから，「不条理な謎」「許容単語の少なさ」という問題点を露呈し，さらにRPGの隆盛も加わって，沈静化を見せる。以後，AVGが当時ほど再燃することはなかったが，逆に中途半端な作品は市場で通用しないことから，練り込まれた良作が確実に年に数作ずつ登場するようになり，人気を集めてきた。

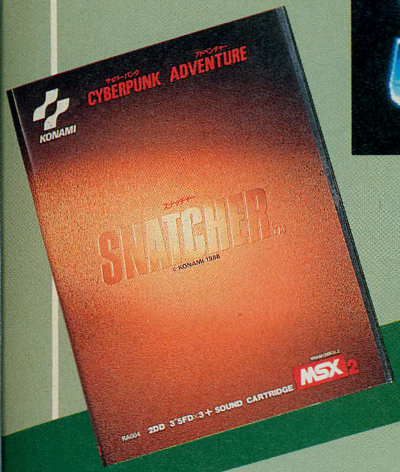
その間に，AVG自身にもいくつかの変化が訪れた。コマンド選択入力が主流となり，「謎解き」よりも「魅せる」要素のほうが強くなってきたということである。

Adventure GameからAudio Visual Gameへ――。

本章では近年を代表する作品群を通じて，今一度，AVGの面白さ，素晴らしさをみなさんに味わっていただきたい。



SNATCHER



スナッチャー
比類なき良質のシナリオを持った サイバー・パンクAVG

●対応機種／価格：
PC-8801mkⅡSR以降シリーズ（5インチ2D×5）8,800円
MSX2（3.5インチ2DD×3＋SCCカートリッジ）9,800円
●発売日：'88年11月26日
●発売元：コナミ

コナミのAVGというと，これは極めて珍しい。過去に『シャロム』という，MSX用の作品があったけど，画面構成はけっこう『ドラクエ』っぽくて，純然たるAVGではなかった。そう考えると，この『スナッチャー』が，コナミ・ブランドから発売される初の本格的AVGということになる。

「通常制作期間をはるかにオーバー」——この話を聞いただけでも，開発スタッフの意気込みがうかがえるだろう。マニュアル付属の設定資料集を見れば，それだけの開発期間を必要としたのも，なるほどとうなずける。舞台となる21世紀の日本（ネオ・コウベ・シティ）の産業や環境問題，交通や社会現象，流行っているスポーツや遊びと，実に細かな設定がなされているんだ。

こうした設定がそのゲームの〝世界観〟を構築していくわけだけど，今までのAVGで，これほどまでに凝った世界観を持った作品はなかった。いや，RPGでさえ，ここまでやっている作品は数少なかったように思う。

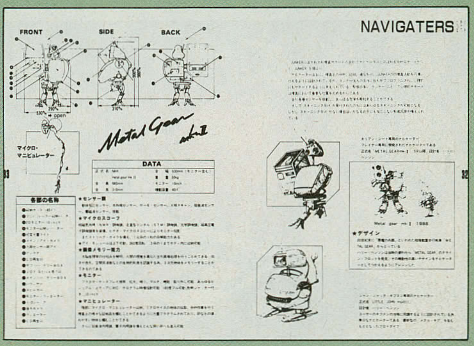
別にゲームをプレイする上で，その世界に対するこれらの基礎知識が要求されるわけじゃない。でも，世界観がしっかりしているかどうかで，間違いなく感情移入できる度合いが変わってくるハズ。ゲームをプレイし終わったあとにマニュアルの設定書を読み返すと，きっと『スナッチャー』の世界に対する感慨もひとしおになるぞ。試してみてね。

で，気になるゲームの完成度だけど，これが実にいいデキ。BGM40曲，効果音81種，画面数200，シナリオ原稿枚数900枚——特に素晴らしいのが，起伏に富んだシナリオ構成だ。伏線，どんでん返しはもちろん，映画や小説で使われる，魅せるための演出手法が巧みに盛り込まれている。このシナリオを書いた人は，かなりの数の映画・小説をこなしているのではないだろうか。

なかでも最も強く影響を受けていると思われるのが，映画『ブレードランナー』。AVG『ジーザス』と映画『エイリアン』の関係がそうであったように，『スナッチャー』も『ブレードランナー』をモチーフとしている部分が多い。もちろん，単なるパクリには終わっておらず，独特の世界観を再構築しているのが見事だ。言わば，『ブレードランナー』へのオマージュ（仏語：尊敬，敬意の意味）を捧げた作品，とでもいうところかな。

いつの間にか人間とすり替わって，残虐な事件を次々と巻き起こしていくスナッチャー。その正体を見破り，いち早く破壊することが任務であるJUNKER。プレイヤーのキミは，新任のJUNKER，ギリアン・シードの役を担当することになる。ある一体のスナッチャーについて調べあげていくうちに，おぼろげに見えてくるスナッチャー軍団の凶悪な計画とは？　そして，その本拠地はどこに……!?（あっ，こうして書いているだけでも，もう一度プレイしたくなってきてしまった）。

処理スピードに多少の問題はあるけど，とにかくこのストーリーは，AVGファンならずとも一見の価値ありだ。『沙羅曼蛇』もいいけど，ボクとしては『スナッチャー』のアニメビデオのほうが見てみたいですね，コナミさん。



練りに練られた設定資料。こういう設定のひとつひとつが，ゲームの世界を作り上げていく。読んでいるだけでも楽しいぞ。本書の中にもふんだんに掲載してみたので，ぜひご覧あれ。

HOW TO PLAY
あそびかた

もうみなさんおなじみのコマンド選択型のこのゲームは，画面右側に表示されているコマンド群の中から，自分がしたいことを選んで進めていけばOK。ひととおりすべてのコマンドを試せば，物語はけっこう進行するわけなんだけど，途中で用意されている〝コマンド選択以外の部分〞というのが，なかなかのクセ者だ。パスワードを入力したり，人物名を推理してキーボードから打ち込んだり，犯人のモンタージュ写真を作ったりと，このへんで行き詰まっちゃう人が多いんじゃないかな。詳しいヒントは本文中でフォローしてあるので，そちらを参考にしてね。



画面右にならんでいるコマンド群の中から，自分が行ないたいものを数字で選ぶ。とにかくひととおり試してみることだ。

使用するキー

0～9(テンキー)…コマンドを選択する。射撃するエリアを決める。

,…………………選んだコマンドをキャンセルする。

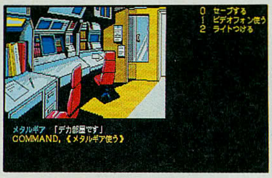
SHIFT…………射撃モードに入る

その他フルキー…文字を入力する

注)テンキーのないMSX2では，射撃のとき，以下のキーをテンキーに対応させて使う…7,8,9,U,I,O,J,K,L

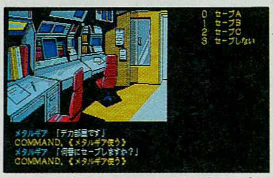
ゲームデータの記録，再開

ゲームの途中経過を保存したいときは，「メタルギア使う」のコマンドを選ぶ。すると，つづいて表示されるコマンド群の中に「セーブする」というものがあるから，それも選択。指示どおりに従えば，データA～Cに3種類の途中データを保存しておくことができるぞ。セーブはシナリオ・ディスクに行なわれるので，そのディスクだけはプロテクト・シールを張ったり，ノッチを開けたりしないようにしてくれ。そうそう，メタルギアというアシスタント・ロボットが一緒にいるときじゃないとセーブはできないからね。早いとこハリーからメタルギアをもらっておくべし。



「メタルギア使う」というコマンドを選ぶ。

セーブしたところからゲームを再開したいときは，一度パソコン本体をリセットしてしまおう。ほら，ゲーム・スタート時に「セーブしたところから」ってコマンドがでてきたでしょ。それを選べばOKだ。



セーブは，AからCの3か所でできるのだ。

ゲームの目的

JUNKERの一員となって，ネオ・コウベ・シティに潜むスナッチャー軍団を根こそぎ退治すること。

ゲーム・オーバー

戦闘シーンで敵の攻撃を何発か受け，体力がゼロになるとゲーム・オーバー。その他，カトリーヌの家にあるパソコンを壊したりしてもゲーム・オーバーになる。余談ではあるが，カトリーヌにHなことをしたり，アウターヘブンで職業がバレたりしてその場から追いだされても，何度か通っているうちに再び入れるようになるんだ。とりあえずハマリのないゲームなので，ゲーム・オーバーにならない限りは，ひたすら何かをしていれば道は開けるぞ。

Inside The Package
パッケージと中身



- **パッケージ**…なんともシブイ表紙。ゲームの雰囲気にマッチングしているぜ。
- **設定資料集&ユーザーズ・マニュアル**…ゲーム制作に使われた設定資料に加え，ストーリー導入部のマンガまで載っている。もちろんプレイ方法もバッチリだ。
- **ディスケット**…シーン別に入れ替える必要があるので，常に全部用意しておこう
- **SCCサウンド・カートリッジ（MSX2版のみ）**…『スナッチャー』の音楽があのSCCサウンドで聴けるのだ！　しかもこのカートリッジは「コナミ・ゲーム・コレクション」シリーズにも対応している。SCC版『グラディウス』をぜひキミに聴いてほしい！

ホンキでPLAY ホンネでREVIEW

オススメ。ひたすらオススメ。これほどエンターテイメントに徹したシナリオのゲームは，なかなか見られない。従来のコマンド選択一辺倒だったAVGのカラを破ろうと，リアルタイム・ゲームや，モンタージュ，パスワードの推理シーンなどを取り入れたのが見事に成功している。

ウィットに富んだメッセージや，場面展開にピタリとマッチングしたBGM(さすがコナミ！)も文句なし！　まだプレイしたことがないという人は，ぜひともお試しを。コレは買っても損はしないね，ウン。

でもちょっと不満を感じたのが，スピード関係。まず，ディスクのアクセス・スピードが遅い。88版はまだしも，MSX2版になると……う～ん。それに，メッセージ表示も高速化できるような工夫がほしかったね。コマンド選択型のAVGでは，疑心暗鬼でどうしても同じコマンドを繰り返し選ぶことが多い。そのときに同じメッセージが表示されるのをただ待っているのは，けっこうな苦痛なのだ。キーを一発押せば，メッセージをスキップ（瞬時に表示）することができる――ボクはそっちのほうがいいけどなあ。

ま，次回作では，そのへんのスピード関係が改善されることを期待しときましょ。えっ，当然あるんでしょ，次回作は？　だって，このエンディングだと，やっぱり消化不良の感じがするもの。主人公の過去の記憶や，スナッチャー軍団との決着がハッキリしてくれないとねえ。

それなしでも十分すぎるくらい楽しめたけど，読みだした小説は最後まで読み切りたい――。

『スナッチャーII』，待ってます。

ギリアン・シードの捜査日記

何度も言うようだけど，この『スナッチャー』というゲームは，AVG史上でも有数の素晴らしいシナリオを持った作品だ。それをこの本で扱うに際して，どういう形で掲載しようか，非常に迷った。

従来の〝チャレアベ・パターン〟では，このゲームの驚くほど細かく練られた設定や，起伏に富んだシナリオの面白さを，まだプレイしたことのない人にうまく伝えることは難しいかもしれない。かと言って，単なる攻略法の記述は，もちろんイヤだ……。

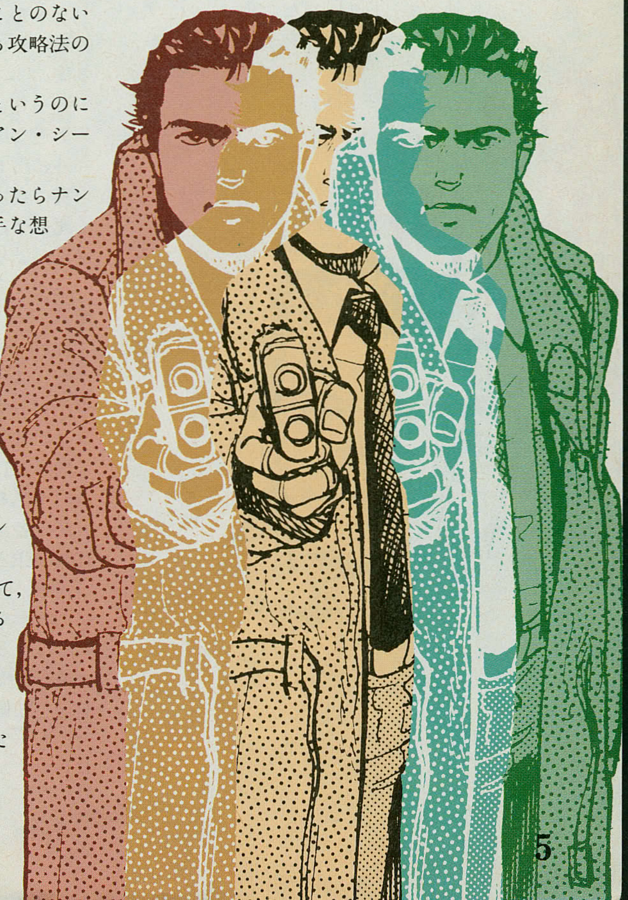
いろいろと考えたあげく，今まで試みたことがない〝物語風〟というのにチャレンジしてみることにした。拙い文章ながら，主人公のギリアン・シードの視点から，前半部のACT 1を綴ってみたつもりだ。

重要なヒントとなる部分は，あえてボカした。そのかわりと言ったらナンだけど，ゲームのストーリーに描かれていなかったシーンを，勝手な想像の下にふくらませてある（アレンジしてしまった部分もかなりある）。

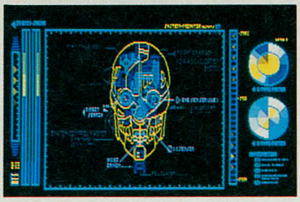
ただ，ちょっと残念だったのが，伏線を引くだけ引いといて，物語がプチッと終わってしまったということ。話を全部書いちゃったら，ゲームをプレイしようという気持ちも薄れるだろうから，この辺が妥協点かなと思ったんだけど……。まあ，ACT 2は自分でプレイして，キミの手で物語を完結させてください。もっとも，続編が予定されているのか，ゲーム自体にもエンディングまで行っても説き明かされない伏線が幾つもあるけどね。そうそう，一応ACT 2は，ノーマルのチャレアベ・パターンで，46ページから掲載してあるぞ。そちらもどうぞ参考にしてね。

AVGにしろRPGにしろ，最高の楽しみかたは，その世界について，ストーリーについて，自分でさらなる想像を巡らし，思いを馳せることだと思う。ここに書いたストーリーで，ボクが『スナッチャー』をプレイして思い描いた世界を感じ，読者のみなさんにもそこに感情移入してもらえたら，すごくうれしい。

そして，これを読んでのあなたの意見や感想が聞かせてもらえたら，もっとうれしいです――。







PROLOGUE-プロローグ

2042年12月。

人類は異常な危機に直面していた。

謎の生命体，バイオロイドの出現である。

国籍，目的，正体不明。

某国の新兵器か？　外界からの侵略者か？

彼らは冬になると現れ，人を殺害，密かに本人とすり替わり，社会に浸透していく。

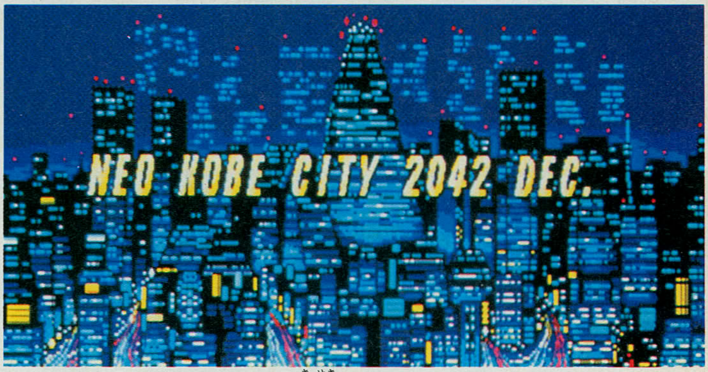
人工の皮膚をまとい，汗をかき，血を流すこともできる。

極めて，有機的，かつ無機体そのもの。

オリジナルとの見分けはほとんどつかない。

彼らは人の体を奪い（スナッチ），すり替わることから，『スナッチャー』と呼ばれた……。

（ゲーム・オープニングより）



無数の光の点が，真っすぐな軌跡を描いて，車窓を流れていく。

まるで，星々の真っ只中を，駆け抜けているかのようである。

そのあまりの美しさに，空陸両用車〝トライサイクル〟のアクセルを緩める俺。

――ちょっと寄り道していくか。

手近な場所にあったビルの屋上に，車体を降ろす。

外に出て，体を思い切り伸ばし，深呼吸をしてみた。

実に爽快である。

死をも厭わず，危険な仕事に向かおうとしているのが，まるで別世界の出来事のように思われた。

眼下に広がっている明かりの数々が，俺のステージのために用意された装飾物のようでもある。

だが――。

それは所詮，見せかけだけの美しさなのであろうか。よく見ると，きらびやかでありながら，どこかしら空虚さを感じさせるビルのネオンサインが，さながらこの街を象徴しているかのようであった。

世界で1,2を争う犯罪都市，ネオ・コウベの夜景は，見る者の心をなぜか感傷的にする。

俺の名はギリアン・シード。本日付けで，ここ，ネオ・コウベ・シティにJUNKERとして配属される。

年齢，国籍，経歴等，一切不詳――と言っても，別に気取ってるわけじゃない。本来ならばきちんと自己紹介したいところなのだが，どうやら俺，世間で言うところの記憶喪失らしいのだ。

現在の俺が持っている記憶は，3年前の，よりによってシベリア――いわゆる〝中立領土〟から始まる。

まあ，少しでも俺のことを知ってもらうために，まずはその話から聞いてもらおうか。





1991年，モスクワのチェルノートン研究所で原因不明の謎の大爆発が起こったという史実は，あまりにも有名である。

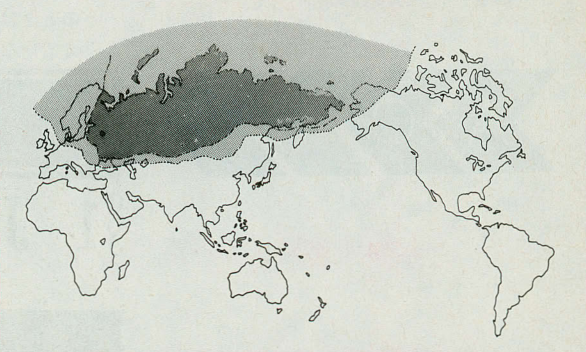
それにより，当時ワルシャワ軍が極秘に開発していた細菌兵器〝ルシファーα〟が，大量に大気中に拡散し，全世界のほぼ半分が壊滅状態に陥った。人類史上，前例を見ない生物災害（バイオ・ハザード）——今で言うところの「大惨事」である。

〝ルシファーα〟は半年後，突然変異により自然消滅し，人類は間一髪のところで全滅をまぬがれた。しかし，その被害は凄まじく，とりわけシベリア地区の荒廃ぶりには目を覆わんばかりであったと言う。

「ルシファーの後遺症により，この土地には半世紀の間，動植物は全く育たないであろう」

生物学者，科学者たちに，こぞってこう言わしめた同地区は，国連が中立領土として管理することが決定。第三国の軍事侵攻を防ぐため，さらには領土内で起こった異常現象を観測するため，毎年「シベリア探索隊」と呼ばれる一団が派遣されることになる。

『大惨事』の被害範囲



そして，2039年。

その第17次シベリア探索隊によって，俺と俺の妻ジェミー・シードは，中立領土内にて保護された。

なぜ俺たちが，いまだに無人の荒野であるシベリアなどに行ったのか(あるいは居たのか)？　また，なぜ俺たちには，その保護されたとき以前の記憶が全く無いのか？

記憶を失った当人たちが，そうした疑問の解答を得られるはずもなく，かと言って，第三者の人間たちがどれだけ状況データを揃えようとも，結論を導きだすには至らなかった。

が，一つだけ確かなことがあった。

記憶を無くしているという事実は，俺たち夫婦の関係を冷え切ったものとするのに十分すぎる要因だったということである。

翌2040年，別居。

単に「夫婦であった」という過去の事柄に縛られるだけで，愛しあった日々という最も重要な記憶を無くしてしまった二人にしてみれば，一緒に生活すること自体，甚だ不自然なことだったのかもしれない。

別居後，すぐに俺は，軍の長期特殊訓練を志願した。

くる日もくる日も，死を覚悟するようなハードな訓練に身を任す。

記憶喪失などという中途半端な状態で，どうにも収拾がつかなくなっている自分の気持ちに，踏ん切りがつけられるかもしれない。ジェミーに対する未練（と呼んでいいのかどうかわからないが）も捨て切れるかもしれない——そんな淡い期待を抱きながら，である。

ひたすら訓練プログラムを消化していった俺は，もとからその手の才能があったのか，みるみるうちに成績が上がり，いつしか訓練所の中でもトップを争う凄腕の兵士に成長していた。

同期の連中たちは，俺のことを，正確な射撃の腕前を評して，こう呼んだ。

「Pinhole-shooter(針の穴でも撃ち抜く男)」と。

風の便りで，ネオ・コウベに出現したというスナッチャーの噂を聞いたのは，ちょうどその頃だった。

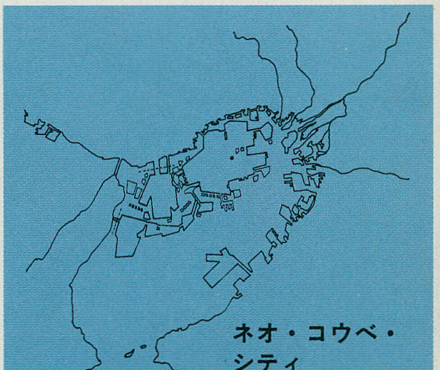
そして，長期特殊訓練をはじめた日から2年後——つまり，今現在。

そのスナッチャーと戦うための職業に就くことになろうとは，俺自身，夢にも思わなかったことであった。

軍から俺に下された特別辞令は，JUNKER本部への転任指令だったのである。

JUNKER——Judgement(判定する)Uninfected(スナッチされていない)Naked(純粋な)Kind(人類)&(かどうかを判定し……)Execute(処理する)Ranger(特捜隊)。

それは，冬になるとネオ・コウベに現れ，次々と殺人を繰り返し，いつの間にか本人とすり替わっていくスナッチャーを殲滅させるために設置された



ネオ・コウベ・シティ

20世紀末にあったポート・アイランド，六甲アイランド，ハイ・ハーバーランド，神戸国際空港，神戸複合産業団地という五つの人工島が統合されて生まれた，人工大陸。

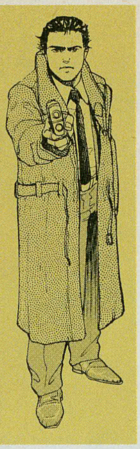
さまざまな人種，民族の入居を認可して，文化と技術の世界的交流をめざしたが，結果的には人種のルツボを瀬戸内海上に作ることになった。現在は，犯罪者，ミュータントの巣窟と化している。

総面積	600.00㎢
総人口	600万人（登録者のみ）
未登録人口	推定50万人
建設面積	20%：業務用
	80%：住宅

ネオ・コウベ・シティのシンボル・マーク



ネオ・コウベ・キッズの間では，「逆ギッチョ」と呼ばれ，親しまれているマーク。彼らの間では，指で「逆ギッチョ」をすることがあいさつとなっている。

ギリアン・シード(推定31才)
Guilian Seed

主人公。3年前，記憶喪失の状態で発見された。それ以前の記憶は深い謎に包まれている。妻のジェミー・シードとは，2年前から別居中。軍での特殊訓練を経て，JUNKERの〝ランナー〟としてネオ・コウベ・シティに配属される。

特別機関である。

鉄屑(JUNK)を破壊する人(er)とも訳され，〝鉄屑(てつくず)処理人〟などと呼ばれたりもする。

一般市民に紛(まぎ)れ込んでいるスナッチャーを見つけだし，恐るべき戦闘力を有するそいつを破壊する――その作業は困難を極(きわ)めるため，必然的にJUNKERになるのは，何かしらの分野のエキスパートであるのが通例になっていた。

その点から考えると，今回の俺のJUNKER赴任(ふにん)にはいささか解せないところがある。

たかだか銃の扱いに秀(ひい)でているぐらいで，JUNKERに選出されてしまって良いものなのだろうか。

――ふっ。まあ，そんな余計な心配をすることもないか。

JUNKER，ね。軍の訓練所よりは，いい退屈(たいくつ)しのぎになるかもしれないな。

〝百万クレジットの夜景〟と呼ばれるネオ・コウベのビル明かりを背に，たばこの煙をくゆらせながら，一人俺はつぶやいた。

そのときはまだ，これが俺の数奇(すうき)な運命の幕開けになろうなどとは，微塵(みじん)も考えていなかったのであるが……。

ACT 1

☆☆☆SNATCH☆☆☆

§1 JUNKER'S OFFICE
――ジャンカー本部



ネオ・コウベ・シティ，セントラル区，ポート・アイランドMT-7-3-2――JUNKER本部のあるコナミ・オムニビルは，その住所に，周囲のビルよりも一際高くそびえたっていた。

巨大なとうもろこしに似ていることから〝ビッグコーン〟と呼ばれているこの建造物は，地盤の緩(ゆる)いネオ・コウベ地区に，惑星コロニー建築技術を導入することによって最初に建てられた，地上630メートルにも達する超高層ビルである。

その所有者は，20世紀にコンピュータ・ゲームの分野を開拓し，今や押しも押されぬホーム・エンタテイメント・システム用ソフトの大手配給元となった，コナミという会社であると聞く。

ここ，ネオ・コウベ・シティでのコナミの勢力は強大で，事実，街地(がいち)の半分近くが，その所有地なのであった。

――あやかりたいもんだぜ，まったく。

俺は，フロア150のトライサイクル駐車場にインターセプターを乗りつけ，フロントらしき場所に歩を進める。

『JUNKER』というマークが描かれた自動ドアの横に，いかにも重厚そうなガラスで囲われた，ポッド状の受付があるのが目に入ってきた。

近づくと，そのポッド内にいる受付嬢らしき女性が，品の良い笑顔を作る。

JUDGEMENT UNINFECTED
NAKED KIND & EXECUTE RANGER.
JUNKER
SINCE 2042.

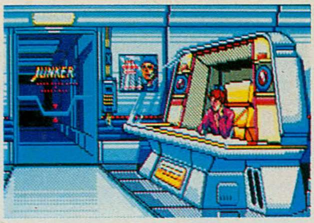
JUNKER

2042年8月，警視庁所属チーム「対スナッチャー特殊班」と政府諜報機関「Rug hunt」とが合併，政府直属機関として正式に「JUNKER」が設立される。

[JUNKER5か条]

(1)JUNKERの目的は，バイオロイド〝スナッチャー〟を処理することである。
(2)JUNKERはたとえ(1)を実行する為であっても，人を傷つけてはならない。
(3)JUNKERはスナッチャーとしての完全な証拠がない限り，物質的捜査，拘束はできない。(民事法第18条第12項，スナッチャー問題に関する人権保護)
(4)JUNKERは一般市民のバウンティ・ハンター(刑事法特記事項3項，バウンティ・ハンターの補助)と協力，サポートの義務がある。
(5)JUNKERは(1)を実行する為の特殊権限，ブラスター，ナビゲーター，トライサイクルの所持が許されている。

「いらっしゃいませ。JUNKER本部へどのような御用件でしょうか」
　彫りの深い，ハーフっぽい顔立ちの美しい女性である。きめ細かな肌の張り具合いと，ポニーテールにまとめあげた髪の大きなリボンが，彼女がまだ20代の前半であることを示していた。加えて，ショッキング・ピンクの洋服が，艶やかさに華を添えている。
　そのあまりに澄んだ瞳と，大きくはだけた胸元に，思わずどぎまぎしてしまう俺。
「あ，ああ，本日付けでJUNKER本部に配属された，ギリアン・シードです」
　挨拶をすると，事務的とも思えた彼女の笑顔の中に，親しみの色が浮かび上がってきた。
「まあ，あなたが！　ようこそ，話は聞いてるわ。私はミカ・スレイトン。ここの受付とオペレーターをしているの。以後よろしくね」
「こちらこそよろしく，ミカ・スレイトン」
「ミカでいいわ。……ちょっと待ってくださいます？」
　そう言うと彼女は，手元のボタンをポンポンと軽快にたたいた。それに反応して，ポッドを囲うガラスが音もなく開いていく。
「このポッドの強度は，重戦車並なのよ。酸素や食糧も用意されているから，ちょっとしたシェルターみたいなものね」
　説明しながら，ミカは脇にできた，決して広いとは言えない出入口から手際良く出てきた。「案内するわ。ギリアンが着いたら，局長のところへ連れてこいって言われてるの」



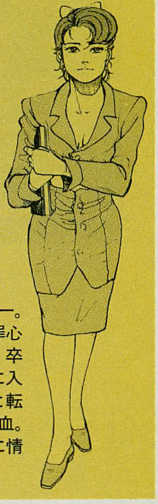




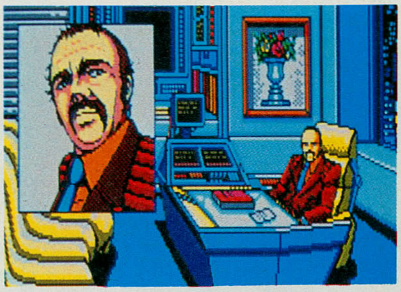
　ミカの後に従って，俺は移動廊下〝ムービング・ウォーク〟に乗った。
「ギリアンは，軍の訓練所でとっても優秀な成績だったんですってね」
「あ，ああ。まあね」
「そういう人がJUNKERに加わってくれると，頼もしいわ」
　ミカの笑顔は，実に快活である。殺伐としがちなJUNKER本部において，彼女の笑顔が果たす役割は大きいに違いない——そんなことを考えていると，どうしても彼女に一つの質問をせずにはいられなくなった。
「ミカ，君みたいな女の子が，どうしてJUNKERなんて危険なところにいるんだい？」
「えへっ。みんなそれを聞くのよねえ。……私，コウベ学園都市大学で，ずっと犯罪心理学を勉強してたの。卒業した後も，初めは研究所でずっと研究を続けるつもりだったのね。だけど，そんなところにいると，猟奇殺人だの，変な事件ばっかり担当させられて，もう心が荒んじゃって……。そんなときに，ここの局長にうちに来ないかって誘われたの。……即，OKしちゃった。スナッチャーっていう存在にも，研究上とっても興味があったしね」
　ミカは，はにかみながら，ペロリと舌をだした。なるほど，なかなか積極的な女性のようだ。
「さあ，ここが局長室よ」
　ムービング・ウォークが停止した正面のドアを，ミカがノックした。
「局長，ミスター・ギリアンをお連れしました。入ります」
　その部屋には，様々な映像を映しだした幾つものモニターが並んでおり，それを腕組みしてじっと見つめる恰幅のいい男がいた。その濃い口髭が，ある種の威厳のようなものを漂わせている。
　部屋に入るなり，男は視線を俺にくれる。実に鋭い眼光であった。
「ようこそ，ギリアン・シード君。私が局長のベンソン・カニンガムだ」
　椅子から立ち上がり，俺の体をつま先から頭まで一瞥すると，ベンソン局長は言葉を続けた。「初めに言っておくが，JUNKER——なかでも君に担当してもらう〝ランナー〟は，実際にスナッチャーと対決する死と隣り合わせの危険な職業だ。人間になりすましているスナッチャーを捜しだし，一般市民

ミカ・スレイトン（23才）
Mika Slaton



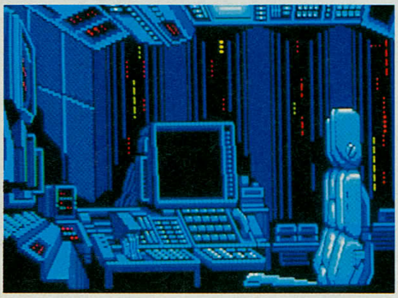


JUNKER受付嬢兼オペレーター。コウベ学園都市大学にて，犯罪心理学，社会情報処理学を専攻。卒業後，コウベ特殊犯罪研究所に入るが，すぐにJUNKER本部へと転職する。日本系とユダヤ系の混血。一見クールだが，内面は非常に情熱的な女性。





ベンソン・カニンガム
(46才)Benson Caningum
JUNKER本部局長。20代の頃，特殊部隊「FOX FOUND」で戦略教官として働いていた。以後，スナッチャー対策本部長，対スナッチャー特殊班班長を経て，JUNKERのヘッドに。語学，サイエンス，法学に堪能。武術においては，柔道でオリンピックに出場したこともある。



に犠牲をださないように，奴らを破壊する――口で言うのは，たやすいが，既に幾人もの仲間がこの世を去って行った。こちらも奴らに狙われているということを心しておいてくれたまえ」
「わかりました」敬礼をする俺。
　このベンソン局長についての噂は，俺がいた軍の訓練所ですら耳にすることができた。スナッチャー対策本部，対スナッチャー特殊警察班の設置を一人で推進し，不安のどん底にいたネオ・コウベ・シティの市民に安らぎを与えた男，ベンソン・カニンガム――。今でこそ局長に落ち着いてはいるが，JUNKER本部が設立されるまでは，第一線のランナーとして活躍し，破壊したスナッチャーは数知れないと言う。
　そのベンソンの下で働けるということ――それは，俺が軍の辞令を二つ返事で承知した理由の一つでもあった。
「君の活躍に期待しているぞ。人間の正義の心を持って，捜査に当たってくれ」
「了解。頑張ります」
　俺は一通りJUNKERとスナッチャーについてのガイダンスを受けると，「ギリアン・シード」という名前が登録された，真新しいJUNKERカードを手に，局長室を後にした。

「どうだった，局長の印象は？」ムービング・ウォークでミカが，いたずらっぽく俺に聞く。
「うん，なんていうか……威厳のある人だな。歴戦の勇士って感じがする……」
「ふふっ。怒るとほんとに怖いんだから」
　ミカは笑いながら，人差し指を角のように自分の頭につけるポーズをとった。そして太い声色を作りながら「ミーカ，おまえは最近たるんどるぞっ！……なんてね。では，鬼のミカちゃんが，ギリアン・シードに他の部屋も案内しまーす」
「おいおい，フロントのほうは留守にしちゃって大丈夫なのかい」
「平気よ。ちゃんとドアはロックしてきたし，誰かきたらブザーが鳴るはずだもの」
　初めにミカに案内された部屋は，不思議な機械音の鳴り響く，コンピュータ・ルームだった。
　暗い室内に張り巡らされた情報伝達用の光ファイバーや，機械の表示系統が美しく輝いて，そこはあたかも宇宙空間のようである。
「このコンピュータは『ガウディ』と言って，全国のデータベースとネットされてるから，どんな情報でも自由に引きだせるのよ」と，部屋の中央に置かれたモニターの前に座りながら，ミカが説明する。
　ガウディ？――あのゴーファとの戦いで勝利したヴィクセンの遺物じゃないだろうな？（おっと，そりゃゲームの話か）
「そうねえ，たとえばうちの超優秀ランナー，ジャン・ジャック・ギブスンを調べてみましょうか」
　ミカがいかにも慣れた手つきでキーボードをたたくと，ギブスンに関するデータが，次から次へとガウディのモニターに表示された。
　スナッチャー破壊歴という項目から，いかにギブスンという男が凄腕であるかがうかがえる。
「ギリアン，練習だと思って，ジャンの娘のカトリーヌについて調べてごらんなさい。きっと驚くわよ」
「どれどれ――『カトリーヌギブスン』，と，これでよし――おっ，えっ，ええっ！　カトリーヌって，あの有名なCMモデルのカトリーヌなのかい？　おおっ，しかも3サイズまで登録されているとは……えーと，バストが81で，ウエストが……」
「もうっ，ギリアンったら！」ミカがぷうっとほほを膨らませる。
　おっと，いかんいかん。JUNKERたる者，常にハードボイルドに決めておかないと。

「ハリー，彼がギリアンよ」
「ほう，あんたが新入りのランナーかい。よろしく頼むよ。……はて，以前

にどこかで会った気がするのだが，気のせいかのう」

つぎに連れていかれた部屋——メカニック室では，JUNKER帽を被り，あご髭をたんまりとたくわえた，ハリー・ベンソンが俺を出迎えてくれた。かなりの高齢のようではあったが，その瞳は少年のように輝いている。

「おやじさん」と呼ばれているこのハリーほど，JUNKERのメンバーで，世間的に名が知れ渡っている人物はいない。なにしろこの人，ノーベル賞を3回も受賞しているという，超天才なのである。

「初めまして，ギリアン・シードです」

「ギリアンか。やはりどこかで聞いたような名前じゃな」

——そう言われても，俺にはハリーと過去に出会った記憶は全くない。

「まあよい。ともかく，あんたのために特別仕様の品を二つも作っておいたぞ」

ハリーは記憶をたぐるのをやめると，パンパンと強く手を2度たたいた。

カシャン，カシャン……。

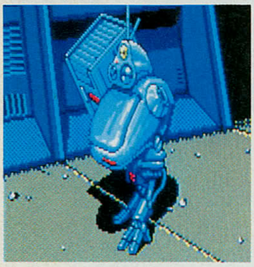
かすかな金属音と共に，部屋の奥の壁に映った影が，こちらに近づいてくる。

はじめはその影の大きさに驚いていたのだが，その本体が視界に入ると，意外にもそれは，1mにも満たない2本足の歩行型ロボットであることがわかった。

右肩の位置に大きめのモニター，ひょこっと首が伸びて，頭部には2本のアンテナと，なんともユニークなデザインである。

ハリーは，口元を緩ませてこちらを見ながら，ロボットに話しかける。





「おい，メタル，自己紹介しろ」

すると，そのロボットが反転して顔を俺に向け，実によくできた人工音声でしゃべり始めた。

「はい，ギリアン，初めまして。あなたのサポートを努めます，メタルギアmkII(SR以降)です。どうぞよろしく…」 あっけにとられている俺に，ハリーがあご髭をなでながら，うれしそうに解説する。

「はっはっは，これがランナーのアシスタント，〝ナビゲーター〟じゃよ。あんたが捜査するときに，こいつが分析，記録，通信その他のサポートを行なってくれるはずじゃ」

「はあ。それにしてもメタルギアmkII(SR以降)——ですか？ へんてこりんな名前ですね」と，俺。

「うむ。20世紀末に世界を恐怖のどん底に





ハリー・ベンソン（55才）
Harry Benson

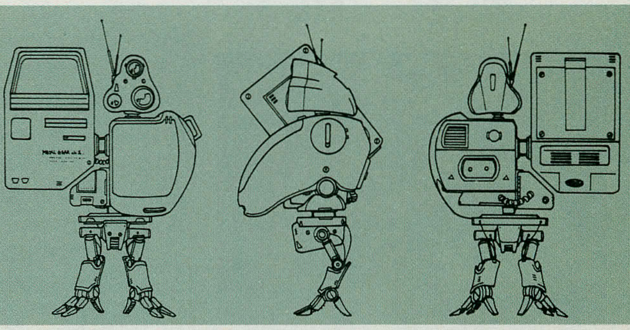


JUNKERメカニック・マン。『大惨事』の際，両親を失い，政府にひきとられる。わずか14才で博士号，第三次世界大戦のとき，数々の新型兵器を考案するなど，天才ぶりをいかんなく発揮。ノーベル賞を3度も授賞する。Rug huntよりJUNKERへ転任。

メタルギアmkII(SR以降)

ギリアン・シード専用のナビゲーター。捜査上の分析，記録，通信を行ない，JUNKERの捜査活動を円滑にするように設計されている。各種センサーを搭載し，あらゆる危険を察知することが可能。「スキャニング令状」が発行されたのちには，スナッチャーか人間かを分析する「スキャニング」という行為ができるようになる。

・DATA
正式名……NAVI——metal gear mkII
全高………980mm
全長………310mm
全幅………530mm（モニター含む）
重量………50kg
モニター…12inch
積載容量…40リットル



たたきこんだ『悪魔の兵器・メタルギア』からデザインを採っているからな。名前は，それへのオマージュのようなもんじゃよ，はっはっはっ。加えて，あんたの性格・個性データまで採り入れた，わしの自信作だぞ」

「メタルって呼んでくれればいいですよ，ギリアン」俺とハリーとの会話に，メタルが口を挟んできた。

「そう，メタルちゃんでいいのね」

ミカがメタルの頭をなでながら，子供をあやすような声で言う。「わあ，メタルちゃんはかわいいんだあ。あたしもこんなペットが欲しいなぁ（ペットじゃないってば！）」

「ポッ！　ボクもギリアンよりミカさんと一緒のほうがいいなあ」

おうおう，メタルのやつ，なんて調子がいいんだ。

ん，待てよ。俺の性格に合わせて設計されているってことは……。

「それからもう一つ，こいつも持って行くがいい」

言いながらハリーは，棚の中から一丁の銃を取りだした。

実に洗練されたデザインで，手にしてみると非常に軽い。安定性も良く，まるで俺の手に合わせて，その形状が決められたかのようである。

「どうだ，気に入ったか？　軍で使用しているレイガンとは，わけが違うぞ。これはブラスターといってな，一発でスナッチャーを破壊できる威力を持っているのじゃ」

「ええ。最高ですよ，こいつは。どうもありがとう……おやじさん」

「なーに，これがわしの仕事じゃからな」

ハリーは，いたずらっぽく片目をつぶってみせた。

そのとき――。

ビイィィー，ビイィィー。

和やかになりかけていたその場の雰囲気を，かん高いブザーの音が切り裂いた。

「きゃっ，なに？　なんの音？」

近くから大きな音が聞こえて，驚くミカ。

どうやら音は，メタルから発されているようだ。

「ジャン・ジャック・ギブスンより緊急入電です。つなぎます」

メタルの肩のモニターが作動し始め，そこにギブスンの顔が映った。

「こちらギブスン，こちらギブスン，M地区の工場跡でスナッチャーらしき男を追いつめた。至急，応援頼む」

張りつめた糸のような緊張感が走る。

「ギリアン，行きましょう」

メタルに言われるまでもなく，俺はJUNKERコートをつかむと，駐車場へと走っていた。

「メタル，もたもたしてると，おいてくぞ！」

心配そうに俺を見送る，ミカとハリー。

「頑張ってね，ギリアン」

「ブラスターは使い手の反射スピードに反応することを忘れずにな。頼んだぞ」

俺とメタルは，用意されていたトライサイクルの新車に乗り込んだ。42年型のトライサイクルは，シティの交通網管理システムと直結しており，オート走行が可能な優れた乗り物である。

行き先指定カーソルを，M地区の工場跡にセットする。

ふわっと車体が浮き上がったかと思うと，窓の外の風景がみるみるうちに背後に流れだした。

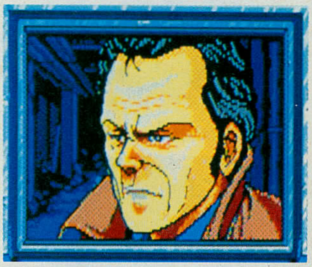
やれやれ。配属早々，事件か……。

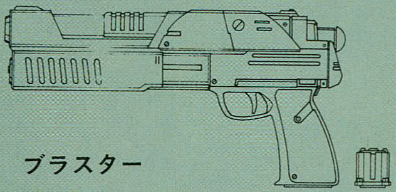
いきなりスナッチャー様のおでましとはな。

腕ききのJUNKER，ギブスンが追いつめた男――なぜそいつがスナッチャーだとわかったんだろう？

奴らの正体は，一体……。





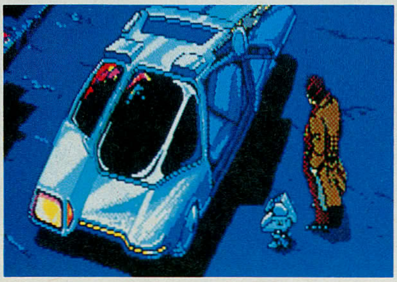


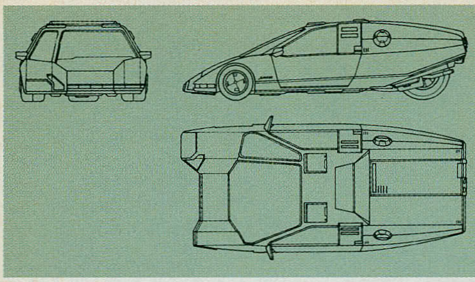
ブラスター

スナッチャーを処理することができる唯一の武器。フィードバック機構を採用しているので，使用者の反射スピードによって，無限に速射性が高まる。グリップに内蔵されているセイフティ装置のセンサーにより，使用者の指紋，体温等を照合。持ち主本人でなければ，トリガーが引けない仕組みになっている。

・DATA

正式名………BLA-H17（type3）
設計者………ハリー・ベンソン
協力…………S&M社，NASA
口径…………15mm
全長…………380mm
銃身長………150mm
重量…………900g（エネルギー・パック含む）
装弾数（エネルギー・パック）……1個
ビーム出力…焦点断面積/cmに一点照射でセラミック装甲60mmを貫通する。





トライサイクル

JUNKERが使用する空陸両用車。地上走行は三輪駆動，ホバー走行及び空中では車輪を収納し，ジェット推進で飛行する。通信衛星や「アルファビル」を介したナビゲーション・システムにより，シティ内全域の自動操縦を可能としている。

・DATA

正式名	42年型インターセプター type R
全長	3980mm
全幅	1630mm
全高	1255mm
ホイール・ベース	2480mm
フロント・トレッド	1400mm
車量重量	650kg
車体素材	炭素繊維＋スーパー・エンプラ

それに，弱点は…？
ちっ，まだまだわからないことが多すぎるぜ。
——ネオ・コウベ・シティの夜空を，1台のトライサイクルが駆け抜けた。



§2 DEATH OF GIBSON
——ギブスンの死



「うぎゃーっ！」
断末魔とも思える男の叫び声が響き渡ったのは，俺たちが工場跡に到着するのとほとんど同時だった。
「メ，メタル，今のは……」
「ええ，確かに人間の，それも男性の悲鳴です」
俺の脳裏を，嫌な予感が過ぎった。
まさか，ギブスンが……。いや，ガウディで調べた限り，驚異的なスナッチャー破壊率を誇っているギブスンが，そう簡単に殺られるとは思えない。
そう言えば，追いつめたスナッチャーは，男だと言っていた。あれは，そのスナッチャーの悲鳴なのでは？
「メタル，お前の持っている特殊能力で，なんとか調べようはないのか？」
「ちょっと待ってください。今，動体反応をチェックしてみます。……あっ，複数の動体反応があります！　ギリアン，気をつけてください。スナッチャーもしくはインセクターが工場内に潜んでいるかもしれません」
「その〝インセクター〟ってのは，なんだ？」
「スナッチャーが警戒センサー用に使うクモ型のロボットです。知能レベルは低いんですが，ニードル・ガンを装備しているので侮れません」
「わかった。とにかく中を調べてみないことには始まるまい。行くぞ！」
夜空の雲が，強風によってとてつもない速度で吹き流されていく。
時折その雲々の中に走る，白い閃光——稲妻。
嵐が近づいているようであった。
俺はメタルを従えて，廃工場の建物に足を踏み入れる。
その真上に覆い被さっている巨大な黒雲が，これから俺たちが出会う惨劇を暗示しているかのようでもあった。



工場内は，ひびが入った壁の隙間や窓から漏れる外の光（主に街灯かなにかだと思うが）で，なんとか視界が保たれていた。
かなりの長い年月，使用されていない建物のようであった。
通路とおぼしき場所には，壊れた配管やコンクリートの塊が転がっており，加えて，ゴミ捨て場になって

ジャン・ジャック・ギブスン（55才）
Jun Juck Gibson

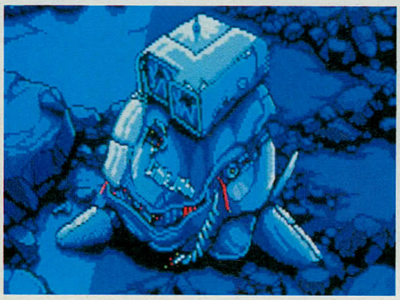


30年間，サイエンス・コップ（科学警察官）として働いていたが，妻（アリス）をスナッチャーに殺され，JUNKERに転職。デカ時代の経験と知識を生かして，驚異的なスナッチャー一破壊率を誇るベテランJUNKER。現在，一人娘のカトリーヌと二人暮らし。

いたのであろうか，瓦礫が，至るところに散乱している。
　足元が不確かなため，どうしても俺たちの移動速度は遅くなる。
「ギリアン，ボクに内蔵されているライトを使用しましょうか？」メタルが小声で提案した。
「……いや，よそう。万一スナッチャーがいたら，格好の標的に成りかねないからな」
　カツーン。カツーン。
　静寂が支配する空間に，俺の靴音がやたら大きく反響していた。
　……ピシャン。……ピシャン。
　ときどき思いだしたように，水滴のしたたり落ちる音がどこからかそれに返事をする。
　その二つの音が奇妙な調和をみせ，不思議なリズムを創作していた。



　通路の曲がり角に差しかかったところで，もう一つ別の音が加わって，そのリズムの秩序は崩された。
　メタルが人工音声の周波数も合わせ損ねるほど，慌てて叫んだのである。
「リ，リトル・ジョン‼」
「メタル，どうした？」
「ジャン・ジャック・ギブスン専用のナビゲーターです。見てください！」
　メタルが近寄っていく方角を見ると，そこには，ほとんど屑鉄と化したナビゲーターが転がっていた。
　まだ半分溶け続けているような真新しい焼け跡が，ボディを横断している。その真下に，「LITTLE JOHN」というネームが刻まれているのが，辛うじて確認できた。



「おおっ，リトル・ジョン……。メチャクチャだ……」
　ナビゲーターにも喜怒哀楽の感情があるのだろうか。メタルは，悲痛としか言いようのない音声を発する。「どうやら，スナッチャーが口から発射するレーザーカノンによって，破壊されたようです……」
　――メタルよ。同僚が殺られたのには同情するが，今は悲しんでいられるときじゃない。
「メタル，リトル・ジョンのメモリーはどうだ？　無事なら抜き取っておいてくれ」
「は，はい。データが残っているかどうか，今は確認できませんが，一応メモリーチップを回収しておきます」
　メタルは肩から，細い腕のような〝マイクロ・マニピュレーター〟を伸ばすと，丹念にリトル・ジョンの側頭部から薄いカード状のチップを引き抜いた。
　その作業を見届けてから，俺はメタルの背をたたき，わざと力強い声をだす。
「よし，ギブスンはこの近くにいるぞ。センサーをちゃんと働かせておけよ，メタル」



　それから歩くこと数メートル。
　妙な臭いが俺の鼻を突いていた。
　どこかの国の郷土料理でも思い起こさせるような，生臭い臭いである。
　既にメタルもそれに気づいているようで，盛んに体中のランプを点滅させながら，発臭元を調査しているようであった。
　やがて，センサー類を駆使してメタルがそれを発見する。
「ギリアン，右奥の柱の根元に人が倒れています！」
　脱兎のごとく，柱に駆け寄る俺。
　――スナッチャーか？　それともギブスンなのか？
　そこに到着した俺は，しばらくの間，凍りついたかのように動くことができなかった。
　後から追いついたメタルも，まるで機能が停止したかのように，一言の音声も発しようとはしなかった。



　飛び散った肉片。べったりと柱や地面に付着した鮮血。人間の形状を保っているとは言えない死体――。

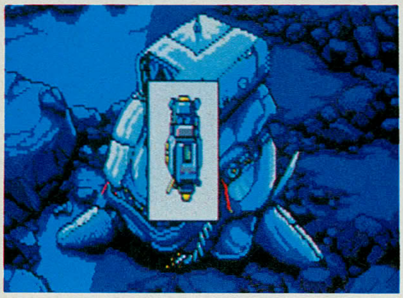
見るも無惨，と形容するしかないのだろうか。
ギブスンの頭部は，胴体と離れて，血の海となった地面の上に転がっている。その首の切り口が，かなり強い力によって，無理矢理ねじ切られたことを示していた。
「ギ，ギブスン先輩……。とんだ出会いになっちまいましたね」
俺は胸の前で十字を切った。「あなたには，いろいろご教授いただこうと思っていたのに……」
——就任するなり，こんな場面に出くわそうとは……。やれやれ。JUNKERとは，退屈しのぎどころか，とんでもなく苛酷な職業のようだ。
俺は感情を押さえて，敢えて厳しい口調で命令した。
「メタル，ギブスンの死体を調べてみてくれ。スナッチャーに関するなにかが出てくるかもしれないからな」
「わ，わかりました。……あっ，ギブスンの右手に毛髪が握られています。それから，爪の隙間からは，皮膚組織が検出されました」
おそらく，スナッチャーに首を締め上げられたときに，ギブスンが苦しまぎれにつかんだものなのだろう。
「よし，メタル，分析を頼む」
「はい，やってみます」
メタルの肩のモニターに，目まぐるしく分析データが表示された。
「分析，終了しました。結果を報告します……毛髪の持ち主は，シルバーグレイの髪で，ヨーロッパ系，A型，RH-の男性です。一方，皮膚組織のほうは，ヨーロッパ系，O型，RH-の女性のものです」
——ん？　おかしいぞ。スナッチャーは，複数だったのか？　ギブスンの報告と違うな……。
その他にも，ギブスンの身体から，幾つかの遺留品が見つかった。なかでも気にかかったのが，胃袋の中に確認された〝残存物〟である。
「ギリアン，分析の結果，残存物は鯨肉であることがわかりました」
「ゲイニク？」
「クジラの肉です。ジャンは3時間ほど前に，どこかで鯨肉を食べたということになります」
——はて，今どき鯨肉を食べさせてくれる店なんて，あるんだろうか？　絶滅を防ぐため，かなり以前から鯨を料理・販売することは，国際的に禁じられているはずなのだが……。
考えを巡らしているそのとき——。
明らかに俺たちは，無防備になっていた。
その間隙を突いて，背後から巨大な〝気〟が迫る。
反射的に振り返る俺——。
メタルの動体反応センサーがアラーム音を鳴らしたのはそれと同時だった。
「動体反応あり！　ドアの向こう側になにかが隠れました」
メタルが叫んだ。
確かに，こちらを覗いていた，輪郭のはっきりしない白い人影のようなものが，ドアの右奥へ姿を引っ込めたような気がする。
それを見てとると，俺はブラスターをしっかりと握りしめ，ドアへと走った。まだ一発も試射していないのが気がかりだったが，スナッチャーを目前にしてそんなことも言ってられない。
ほうっ。
ドアの手前の壁に背中をつけ，大きく息を吸い込む。
〝せえのっ！〟
心の中で掛け声をかけるのと同時に，俺はブラスターの照準を前方に合わせながら，ドアの奥側へと踏み込んだ。
一歩を踏みだす時間が，恐ろしいほど長く感じられた。
が，予想に反して，そこにはスナッチャーどころか，動きそうなものなど一つもなかった。そのうえ土砂が崩れて道がふさがっており，とてもそれ以上は先へ進めそうにもない。
「動体反応センサーを使用してみましたが，この場所では，なにも感知しません」と，メタル。
おかしい，奴は一体どこへ消えたんだ？







「ギリアン，なんだか変な音が聞こえませんか？」
「……いや，なにも聞こえないが」
「私の音波センサーが，確実にさっきまではなかった音に反応しています。ギリアン，ついてきてください」
　メタルは反転すると，入ってきた道を引き返し始めた。俺は今一度ブラスターを握り直し，メタルを追った。



　ドアの外へ出ると，なるほど，メタルが言うところの音が，俺の耳にも捕えられるようになってきた。
　しかし，それはスナッチャーの移動音などではなく，コチコチ，コチコチという，規則正しい機械音である。
「メタル，これは一体，なんの音だ？」
「わかりません。今，センサーを使用したところ，音の発信源は，リトル・ジョンだということが判明しました」
　なぜスクラップ同然のリトル・ジョンが活動を……？　俺は例の曲がり角の瓦礫の中に横たわっているリトル・ジョンを，注意深く調べてみた。
　すると，そのボディに，先刻までなかった長細い機械が取り付けられているのが見つかる。
　こ，これは――時限爆弾っ!!
「たたた，大変だ，じっ，時限爆弾だっ！　メタル，解体してくれっ！」
「ええっ！　……む，無理です。このタイプの爆弾の解体には，かなりの時間がかかります」
「となると……」
　顔を見合わせる俺とメタル。声を揃えて。
「逃げるしかないっ！」
　ビイィィー，ビイィィー。

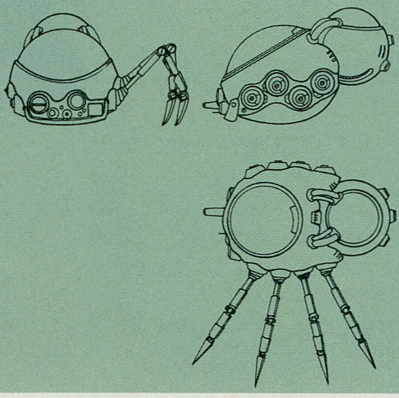


　走っている最中，メタルから例のアラーム音が鳴りだした。
　ええい，この非常時に。相手なんかしてられるか。
　一目散に出口をめざす俺を，メタルが制する。
「ギリアン，止まってください。危険です！　前方に，多数のインセクターの反応があります」
「なにっ！」
　時限爆弾とインセクターによる挟み討ちか。スナッチャーの野郎め，なんとも念の入ったこった。
　見ると，コンクリートの残骸の隙間から，するすると数体のインセクターが今にもその姿を現そうとしていた。そして，ニードル・ガンの先端を，俺とメタルに向ける。
　が，超高速の動体相手に特殊訓練を積んできた俺の目には，その動きは，所詮コマ送り程度の速度でしかなかった。
　ズギュン，ズギュン，ズギュン……！。
　火を吹く俺のブラスター。
　まばゆい数本の光が薄暗い空間を切り裂く。
　ガシャン，ガシャン，ガシャン……。
　その光が消えるときに，数箇所で生みだされる，小さな爆発音――。
　インセクターがニードル・ガンを発射するよりも早く，俺のブラスターから放たれた光の弾道が，的確にすべての胴体を打ち抜いていたのである。
「ヒューッ，ギリアン，やるじゃないですか」
「ふっ，銃の腕なら，ネオ・コウベ・シティ中を捜しても，俺の右にでる奴はいないぜ。さあ，外へ出るぞ！」
「だめです」
「なんだ，まだインセクターがいるのか？」
「いえ……腰が抜けました」
　おいおい，なんてロボットだ。

インセクター

　スナッチャーが警戒センサー用に使うクモ型ロボット。尻部よりセンサー錦糸をだし，それに触れた者にニードル・ガンで攻撃する。ジェット推進でジャンプ移動可能。警視庁科学鑑識課の「JUNK」が幾度となく解析を試みたが，自爆装置を持つため完全捕獲ができず詳細は不明。

・DATA
正式名…………………INSECTOR-01
全長（本体のみ）…150mm
体長（足を含む）…300mm
全高…………………200mm
重量…………………500g



「つべこべ言うな。走れ！　爆発するぞ！」
「……だめです，動けません」
「世話のやける奴だ。それっ！」
　俺たちが出口から飛びだすやいなや，背後で大爆発が起こった——。



§3　KATHALINE
——カトリーヌ



　間違っても，気持ちの良い帰還とは言えなかった。
　確かにスナッチャーに関する幾つかの手掛かりは得ることができた。しかし，そのために失った代償——ジャン・ジャック・ギブスンの死——が，あまりにも大きすぎたからである。
　俺が戻ったとき，メタルからのリアルタイムのデータ送信によって，すでにその訃報は本部にも伝わっていた。
　しーんと静まりかえる局長室。
　局長の机を囲んで，ミカとハリーがギブスンの死を悼んでいた。
　部屋に俺が入ってきたのに気づくと，ミカが口を開く。「お帰りなさい，ギリアン……。大変だったでしょう……」
「……すまない，俺が未熟なばっかりに」
「ううん。ギリアン，あなたのせいじゃないわ。ジャンは，ジャンは……，精一杯戦ったんだと思うわ……」
　ミカの大きな瞳から，はらはらと大粒の涙があふれた。「だけど，だけど……。JUNKERって，なんて哀しい宿命を背負った職業なの……」
　そこから後は言葉にならなかった。
　肩を震わせながら，ミカは嗚咽を漏らす。
　俺には，彼女にかけてやる慰めの言葉がとても見つけられなかった。
　と，横からハリーが，酒臭い息をまき散らして，荒々しく俺にからんできた。



「なんのための応援じゃ！……あんたがもう少し……有能だったら……ジャンは，奴は……死なずにすんだかも……」
「ハリー，それは違います！」メタルが抗議する。
　俺はそれを制して，「いや，いいんだ，メタル。……ハリーの言うとおりだ」
「ひっく。……ジャンはなあ。ここができてから……ずっと……わしとコンビを組んでおったんじゃ……どうしてくれるんだ……坊主……」ハリーは明らかに泥酔していた。
「おやじさん，そのくらいにしとかないか」
　ハリーのからみかたを見かねた局長が，口を挟む。「今回の件は，ギリアンに責任はない。そのくらいは，おやじさんもわかっているだろう」
「……ああ。わかっとるさ……。じゃが……これぐらいは愚痴らせてくれよ……」
　再び，その場に沈黙が訪れようとしていた。

アクションゲームの融合

選択型のAVGっていうと，ゲーム・システム的には，似たり寄ったりになっちゃってるのが実状だ。番号を選んで，物語を進行させて……と，ほとんどのゲームがこのパターン。確かにストーリーが面白ければそれでいいって声もあるけど，ゲーム性という点では，他のジャンルに比べると低いということは否定できない。

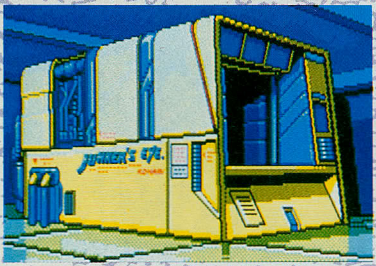
「スナッチャー」では，そうしたマンネリ化を打破しようと，プラスアルファの要素がいくつも盛り込まれている。冒頭でも触れた，モンタージュの作成や，パスワードや人名を推理するという，プレイヤーに考えさせる部分がそうなんだけど，注目してほしいのが，アクション・ゲームをうまくミックスしているということだ。

今までにもAVGで，戦闘シーンなどにアクションを取り入れたタイプのゲームは何種類かあった。が，どうもチグハグな印象を受けた人もいるんじゃないかと思う。なぜそこをアクションにしなければいけないのか，必然性が感じられなかったからだ。

そのへんをなかなか巧みに処理したのが，このゲーム。主人公ギリアンの視点から見た射撃ゲームとして，ストーリーにうまく組み込んでいる。

そのゲーム自体は，誰もが知ってるだろう〝モグラたたき〞。画面が9分割されて，敵のいるエリアに対応するテンキーを押すだけという非常に単純なものだ。しかし，なぜかこれが妙に緊張する。殺られるとゲーム・オーバーになるからという理由もあるのかもしれないけど，スナッチャーが出現しそうなときは，プレイヤーにピリピリと緊迫感を与えてくれるのだ。ブラスターを撃つ前に，シフトキーを押さなければいけないってこと――これもウマイ表現だと思う。

アクションの要素をも，ゲームを盛り上げるための演出効果として消化した，数少ない作品の一つだ。



JUNKER本部にある，射撃室。「ジャンカーズ・アイ」という射撃訓練システムがあって，ブラスターの腕を磨くことができる。ここで慣れておいたほうがいいかもしれないね。



ジャンカーズ・アイは，レベル1～4まであって，数字が大きいほど難度が上がる。次々とめくれていくパネルのうち，人間の顔のものを撃たずに，どれだけ的確にスナッチャーの顔を撃ち落とせるかを競うシステムだ。パーフェクトをとるのも，そんなに難しくはない。

それを避けるように，局長が話しだす。

「ギリアン，最初から大変な事件に出くわしてしまったな……。まさかあのギブスンが……。だが，これで君にも，JUNKERが生半可な心構えでできる仕事じゃないというのがわかってもらえたと思う」

俺は唇を嚙み，大きく頷いた。

局長が続ける。

「我々はいつまでも仲間の死を悲しんでいるわけにはいかない。スナッチャーどもを一掃すること，それがギブスンへの一番の供養になるに違いないのだ」

「ええ，私もそう思います」

いつの間にか俺は，自分自身の中に，残虐なスナッチャーに対する人間としての〝怒り〞が，ふつふつと煮えたぎっているのを感じていた。

「ギブスンは，確証がつかめるまでは捜査内容を私にも明かさない主義だった。最近の奴の態度を見ていると，どうやらスナッチャーについての重要な事実――弱点や見分けかたなどをつかみかけていたらしい。生前のギブスンの足取りを追って，それを解明するのだ。頼んだぞ，ギリアン」

局長は，悲しみを忘れるかのごとく，一気にまくし立てた。

「わかりました。ギリアン・シード，必ずやスナッチャー軍団を壊滅させてみせます」

俺は敬礼をしてから，ハリーの前へ足を運んだ。

「おやじさん，これ……リトル・ジョンのメモリーチップです。ギブスンが命がけで調べたなにかが入っているかもしれません。分析をお願いします」

と，ハリーはそのチップを力強く握り締め，先刻までにはなかった，優しい表情を見せる。

「……わかった。……すまなかったな，ギリアン……ひどいことを言っちまって……」

「いいんですよ」

おやじさんたちの心の動揺を，決して非難することはできない。

もしもギブスンと親しい付き合いをしていたなら，俺だって間違いなく，こうして捜査を続行することはできなかったであろうから。

とりあえずは手近なところ，刑事部屋にあるギブスンの机とロッカーから調べてみることにした。



案の定，幾つかのギブスンの所持品と思われる物が見つかった。

机の上に置かれた紙切れには,「ヤツは決まって，木曜日にあの店に現れる」

——一体，なんのことだ？

鍵のかかった引きだしも，ギブスンの遺品を使えば，なんてことはない。

むっ，このカプセルは……？

「メタル，分析してくれ」

「OK，ギリアン。……これは胃潰瘍の薬です。そう言えば，ギブスンの死体の胃袋は，かなり重症の潰瘍でしたね」

「ギブスンは胃潰瘍で，それを自覚していたのか。だとしたらなぜ，わざわざ鯨料理などという胃に負担のかかるものをスナッチャーを追いつめる前に食べたりしたんだ？」

「わかりません。いずれにせよ，鯨料理が鍵を握っているのは間違いないようですね」

「よし，その線からあたってみるか。その前に……」

「ギブスンの家へ行ってみるんですね」

「そのとおり」

——メタルの奴，俺の考えることがわかるようになってきたじゃないか。

ギブスンの机やロッカーから見つけた，フロッピーディスクその他を手にすると，俺たちはトライサイクルに乗り込んだ。

なにも言わなくても，メタルが行き先指定カーソルをギブスンの家に合わせてくれる。

俺とメタルとの間に，不思議な信頼関係のようなものが形成されているのを初めて実感したのが，そのときだった。

トライサイクルは，北野の高級住宅街の一角に静かに着陸した。

——ほう，危険な職業というだけあって，JUNKERの収入は決して悪くはないようだ。



眼前に建っているギブソン家は，アーリーアメリカン・タイプで，なかなかの風格を漂わせている。これだけの大きさとデザイン，さらに立地条件を考えると，かなりの高級屋敷であることは，素人目にもわかった。

いかにも質感のありそうな木製のドアをノックしてみる。

コンコン，コンコン。

「誰，誰なの？」ドアの向こう側から，少女のおびえた声が聞こえた。

「新しくJUNKERに配属された，ギリアン・シードです。今回のジャン・ジャック・ギブスンの件について少々……」

「ちょっと待って。あなた，本当にJUNKERなの？　JUNKERなら，その証拠を見せてちょうだい」

父が死んだことに対して，過敏になっている彼女の気持ちもわからないではない。俺は彼女の言うがままに，JUNKER証を見せたり，質問に答えたりした。

しばらく誠意を見せていると，ようやく彼女の気持ちも落ち着いたようだ。

「疑ったりしてごめんなさい。どうぞ中へ入ってください」

ドアを開けてくれたのは，紛れもなくジャン・ジャック・ギブスンの愛娘，カトリーヌだった。

その赤くはれあがった目の周りが，彼女がこれまでに流した涙の量をうかがわせた。

「このたびは，俺が無力だったばかりにお父さんを……」

俺がそう言いかけると，カトリーヌは首を大きく横に振り，しっかりとした声で，一言一言を噛みしめるように話し始めた。

「私，父のことは覚悟してました。……これでもJUNKERの娘よ。……もう



カトリーヌ・ギブスン
(14才)Kathaline Gibson

ジャン・ジャック・ギブスンの娘。「ミス・サーティーン」のオーディションに合格して以来，主にホログラム・サインのCMモデルとして活躍中。しかし，「アルファビル」による「ジュニア・ハイスクール」課程中級に在学中のため，学業を優先させている。



大丈夫。心配しないで，ギリアン。泣こうにも，涙は枯れはてちゃったから」

あどけなさを残しながらも，ふと見せる大人びた表情。CMで見ているとおり，やはりカトリーヌは美しい少女だった。

加えて，その汚れを知らない美しさの中に，ある種の気丈さが見え隠れしている。

モデルとして実社会で働いているせいもあるのかもしれないが，とても14才のそれとは思えない精神的な強さであった。

「ところで，本部のお父さんの机から，こんなものが出てきたんだが……」

例のフロッピーディスクを見せながら，俺。

「あっ，これは父のパソコンのだと思うわ。奥の書斎にあるので，どうぞ」

カトリーヌに連れられて入った書斎には，かなり旧式のパソコン，PC-88mk2百式(SR以降)が置いてあった。

さっそくディスケットを挿入して，電源をONにする。



しかし，画面には無情にも『パスワード？』との文字が表示された。

「カトリーヌ，お父さんのパソコンのパスワードって知らないかい？」

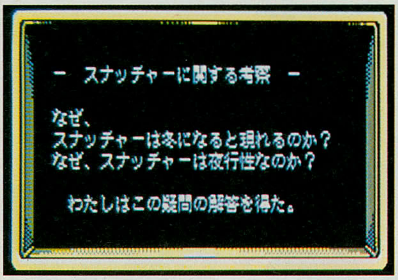
「ごめんなさい。父は仕事のことは，一切私に話しませんでしたから……」

仕方がない——。俺は，めくらめっぽうにキーボードをたたきはじめた。

なかには，俺のこの無謀とも思える行動を非難する人もいることだろう。

が，案ずるより生むが易しとは，よくも言ったもんだ。メタルの適確なアドバイスで，なんとか俺はパスワードを見つけだすことに成功したのである。

フロッピーディスクの中身は，『スナッチャーに関する考察』という題の文章であった。以下にその内容を要約して紹介することにする。



▼なぜスナッチャーは夜行性で，なおかつ冬になると現れるのか？　それは，奴らの不完全な人工皮膚のためである。日焼けをすると，皮膚ガンの症状を起こし，命取りになりかねない。従って，スナッチャーは太陽光線を嫌う。

▼スナッチャーの判別方法

①皮膚の状態を調べる。

②ガン細胞特有の悪臭がするかどうか臭いをかぐ。

③衣服が人工消臭繊維でできているかを調べる。

④日焼け止め〝サン・スクリーン〟を持っているかどうか調べる。

▼さらに奴らは，ガン化した皮膚をどこかの病院で治療&メインテナンスしているはずである。

私はついにその病院を見つけた！　　12月13日

P.S.バウンティ・ハンターのランダム・ハジルとかいう男には気をつけろ。

パソコン以外にも，ギブスンの書斎には，手掛かりになりそうなものが幾つかあった。

闇市『JOY-DIVISION』のシールが張られた日焼け止め〝サン・スクリーン〟のビン。

なぜかクイーンの位置が空いているチェス盤（その抜けている駒は，言うまでもなくギブスンのコートから既に見つけている)。

今の俺には，それらが何を意味するのか，全く理解不能である。

「カトリーヌ，お父さんに関するものは，ここにあるので全部かい？」

「ええ，父のものはすべてこの書斎に……あっ，あと，裏庭のアリスもそうだわ。……父が飼っていた犬なんです。アリスって名前は，死んだ母からとったものなの」



一応アリスに会ってはみたものの，特に気になるところはなかった。

これにてギブスン家の調査は一通り終わったわけか——。

「協力どうもありがとう。俺はこのまま捜査を続ける。念のために俺のビデオフォン・ナンバーと住所を渡しておくよ。なにかあったら，ここに連絡してくれ」

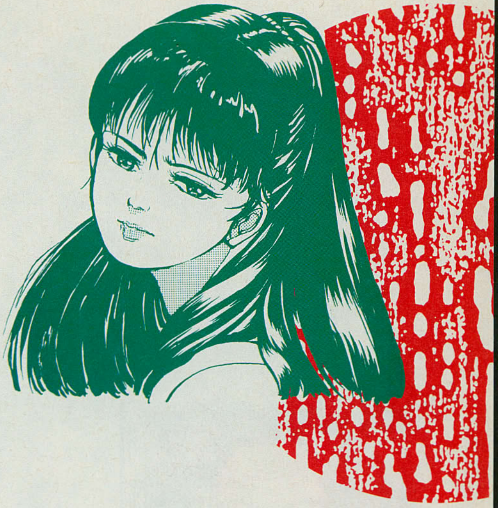
「うん，わかった。ギブスン，気をつけてね……」

それに続く言葉が，カトリーヌの喉まで出かかったように見えた。が，彼女はそれを飲み込むと，極めて平易な言葉にすり替えた。

「またときどき，来てちょうだい……」

短い一言ではあったが，実に感情の込められた言いかたであった。

毅然とした態度をとってはいるものの，カトリーヌの悲しみがどれほど深いものなのか，痛いほど伝わってくる。
別れの挨拶をし，玄関のドアを開ける。
外に出ると，東の方角の空が白み，いつの間にか，夜が明けようとしていた。
屋敷の周りに植えられた，手入れの良く行き届いた美しい花々に目をやる。
その葉についた朝露の雫が，まるでカトリーヌの涙のようにも感じられた。



§4 JOY-DIVISION ——ジョイ・ディビジョン

「鯨料理？　もしかしたらナポレオンなら知ってるかもしれないわ」
数日の間，行き詰まったかのように思われていた捜査は，ミカのその一言によって，予期せぬ進展を見せた。
「ナポレオンっていうのは，誰だい？」仮眠から目を覚ましたばかりなので，俺の声はまだいくらか曖昧さを残している。
「ジャンが使っていた中国人のタレコミ屋よ。確かサイエンス・コップだった頃からの付き合いだって言ってたかしら……」
「どうやったらそのナポレオンと連絡がとれるかな？」
「ごめんなさい，そこまではわからないわ」
「サンキュー，それだけでも十分だ」
ミカから得た情報を頼りに，俺はコンピュータ・ルームへと走った。まだ眠っている脳細胞を起こすかのように，頭を大きく振りながら。
困ったときのガウディ頼み——おそらくネオ・コウベの情報を統括しているガウディなら，そのナポレオンという人物に関しても，なんらかのデータが登録されているに違いないと考えたからである。
さっそくシートに座り，ナ，ポ，レ，オ，ン，とキーボードをたたいてみた。
しばしのアクセス時間の後，該当データ発見を知らせるランプが点滅を始める。それに伴い，ディスプレイを埋め尽くすかのごとく，大量の文字が画面に浮かび上がった。
が，しかし——。
それは，ナポレオンはナポレオンでも，フランスの英雄，ナポレオン・ボナパルトについてのデータであった。
「ちっ，ガウディの奴，お茶目にもほどがあるぜ」
お手上げという仕草をしている俺を見て，メタルが提案する。
「ギリアン，ハリーに聞いてみませんか。ギブスンとは仲が良かったみたいですから，知ってるかもしれませんよ」
「そうだな。行ってみるか」
俺はガウディをキッと睨んでから（もちろん，それがなんの意味も持たないことは先刻承知なのだが），メカニック室へ向かうムービング・ウォークに乗った。



久々に訪れたメカニック室は，息苦しさを感じるほどの酒臭い空気が充満していた。
椅子にぐったりともたれかかっているハリー。
おそらく，あの日以来ずっと酒を飲み続けているのであろう。これでは，まだメモリー・チップの分析など期待できそうにない。
と，ハリーはこちらに気づき，虚ろな笑みを浮かべた。
「おおっ，ジャン……帰ってきたか……。どうじゃ，例の計画は……スナッチャーを根こそぎ退治できるって奴を，そろそろわしにも教えてくれよ……」
明らかにハリーは，ギブスンの幻影を俺に重ねて見ていた。
言葉が途切れると，手にした先の細いブランデーのビンに口をつけ，グイッとあおった。
——ん？
「おやじさん，このブランデーはどうしたんですか？」ハリーの肩を強く揺すりながら，俺は尋ねた。

「……ん，おお……こいつは，お前さんの机から持ってきた奴じゃよ。……勝手に持ちだして悪かったな……なあに，形見分けをしてもらおうと思ってな……」

そこまで言ったとき，幻覚世界を旅していたハリーの意識が，現実に引き戻される。

「形見分け……？おおっ……そうじゃ……ジャンはもうこの世には……」

ハリーは目頭をおさえ，沈痛な面持ちで押し黙った。

「メタル，ビデオフォンだ。ビデオフォンをかせ！」突然光明を見いだして，叫ぶ俺。

「はあ，ビデオフォンなら私の中に内蔵されていますが……。いきなりどうしたんですか？」

「まあ，見てろって。とは言っても，自分の体の一部だから見えないか……」

「いいえ，もちろん自分のモニターに何が映っているかぐらいはわかります。それに，ギリアンが何をしているかだって，こうすれば……」

そう言うと，メタルは首をニョキっと伸ばし，器用にも自分で自分のモニターをのぞき込むようなポーズをとった。なんとも滑稽な姿勢である。

「……わかったわかった。いいか，しっかり見てろ。3,9,の，5,……。これでよし」





ボタンを押し終えると，呼び出し音が2，3度鳴った後，黒髪にダーク・ブラウンの目をした，なんともうさん臭そうな中国人の顔がモニターに映った。

ほらな――。メタルに向かって軽く親指を立ててから，俺はその中国人と話し始める。

「おまえがナポレオンか」

「ああ，そうだが，あんたは誰だい？」妙にしゃがれた声である。

「ギブスンの知り合いだ。情報が欲しい」

「あんたもデカかい？　信用ならんな。……よし，それじゃ暗号といくかい」

――暗号だって？　少々焦りはしたものの，いざナポレオンが口にしたキーワードを聞いてみると，なんてことはない。まさにガウディさまさまだ。

俺はナポレオンと会う約束を取り付け，ビデオフォンを切った。

トライサイクルの駐車場に向かう途中，メタルが不思議そうに聞く。

「どうしてナポレオンの連絡先がわかったんですか？」

「ふっ，言うなれば，〝ナポレオンに乾杯〟ってところかな」

ナポレオンと待ち合わせをした場所は，ネオ・コウベ・シティ高層ビル街のほぼ中心に位置するアルタミラ前であった。

その周辺は，年末ということもあり，クリスマス・ソングが方々から聞こえ，忙しそうに行き来する人々で賑わっている。

クリスマス・ケーキを手に，家路を急ぐサラリーマン。ここぞとばかりにプレゼントを親にねだっている男の子。肩を組みながら，年に一度のロマンチック・ムードを味わっている恋人たち……。

そうした光景に見とれていると，ふいに背後から声をかけられた。

「あんたが新しいJUNKERかい」

ビデオフォンで聞いたとおりのしゃがれ声をした，ナポレオンである。が，頭には帽子をかぶり，その上から，ローブのようなものをまとっていた。

やはりタレコミ屋は，余計な人間に顔を見せないようにする必要があるのだろう。一歩間違えば，情報に関係する相手から命を狙われかねない，危険な裏の仕事であるのだから。

そう考えると，〝木を隠すなら森の中へ〟――意外とこういう場所のほうが人目につきにくいのかもしれない。

「まあ，ギブスンのだんなも気の毒なことになっちまったな。で，あんたは何を知りたいんだい？」と，ナポレオン。

「あ，ああ，このネオ・コウベ・シティで鯨料理を食べさせている店を教えてほしいんだが……」

俺がそう聞いてから，一時の沈黙があった。

何をもたもたしているんだ――そんな顔を俺がすると，ナポレオンが不機嫌そうに言う。

「ふん，あんた，名前はなんていうんだい？」



「名前？　ギリアン・シードだが……」
「ギリアンか。あんた，礼儀ってものを知らんのか。ただで情報がもらえるほど，世の中甘くはないんだぜ」
くそっ，なんて現金な奴なんだ。
俺は財布から数枚の紙幣を取りだし，折りたたむと，ナポレオンの服の袖に突っ込んだ。
——ああ，こういうのに使った金は，経費で落ちるんだろうか……。
「へへっ，そうこなくちゃな。なんだい，鯨料理の店かい。それならアウターヘブンっていうエイリアン・パブが有名だぜ」
「アウターヘブン？」
「ああ，けっこう各界のVIPが集まる店でな。コスプレ・タイムになると，客もメイクをしてないと入れないのさ。もしもあんたが入ろうってんなら，JOY-DIVISION製のマスクが必要だぜ」
JOY-DIVISION！——ギブスンの家で見つけた，日焼け止めのビンに記してあった店の名前だ。間違いない，これぞまさしくギブスンの足取りなのだ。
「そ，そのJOY-DIVISIONってのは，なんだ？」
「コウベの高架下がベースになった，なんでもマーケットのことさ。危ない連中が集まってるから，行くんだったら，気をつけな」
「それで，そのアウターヘブンとJOY-DIVISIONは，どこにある？」
「おっと，そいつは別料金だぜ」
ちっ。足元を見やがって。だがこの際，多少の金をけちってはいられない。
「ほらよ，これでどうだ」
「まいどありい。アウターヘブンは，HS区の17番街だ。JOY-DIVISIONは……まあ，こっちは有名だから，わざわざ俺が教えるまでもないだろう。あんたもJUNKERだったら，それくらい自分で調べるんだな」
言い終えるとナポレオンは，そそくさと雑踏の中に消えていった。
——まったく，金を払ったっていうのに，なんていい加減な奴なんだ！
腹立たしくも思ったが，確かに大々的な宣伝を展開しているJOY-DIVISIONの連絡先を見つけるのには，さほど時間は要さなかった。灯台もと暗し，というやつである。
JOY-DIVISIONにビデオフォンで連絡をとり，店の場所を確認してから，俺とメタルはアルタミラ前を後にした。

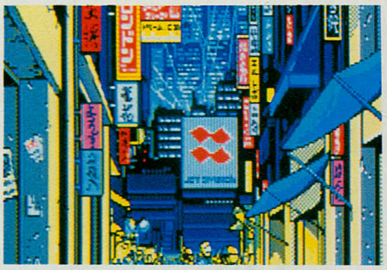
問題のサンノミヤK区5番街は，いかがわしい露店が立ち並ぶ通りであった。
♪ッタ～ンタンタ～ン～
どこの国のものとも知れない奇妙な音楽が，JOY-DIVISIONの店奥から流れ出ている。
行き交う人々も，皆どこかしら異様である。
「どけ，こんなところで立ち止まんな！」
「邪魔だ，道を開けろ！」
多くの人は，他人と目を合わせないように下を向きながら，急ぎ足で歩いている。肩をぶつけたりすると，とげとげしいセリフを吐く者も少なくない。
身分証明書なしで商品の販売・購入ができる，客の購入記録は一切残さない——そうした闇市の性格上，なにかヤバイ買い物をしたい連中が，この一角に集まっているようだ。
それにしても，進路に立っている他人に対してタックルをくれていくようなこの歩きかたは，尋常ではない。
「いてて…(こいつ，前見て歩けよな！)。メタル，店に入るぞ。このままじゃ，体がアザだらけになっちまう」
「ええ，そうしましょう，ギリアン。私も首の耐久力に自信がなくなってきました」

ネオ・コウベの大地主，コナミのマークに似た看板の下をくぐり，JOY-DIVISIONに足を踏み入れると，店内はかなりの繁盛ぶりであった。
買い物をしている客を見渡すと，白い肌，黒い肌，その中間のような色……まさに人種の坩堝である。
「いらっしゃい！　ゆりかごから墓場まで，うちにはなんでも取り揃えてあ

ナポレオン(年令不詳)
Napoleon



ギブスンが使っていたタレコミ屋。中国人らしいのだが，それ以上のことは誰も知らない。『大惨事』以後の大量移民と共に，ネオ・コウベにやってくる。花粉症なのか，絶えずくしゃみをしている。





りますぞ」と，愛想を振りまく店員。

とは言っても，薄汚れた長衣で深々と身を包んでおり，妖しい光りを放つ目ぐらいしか確認できないのではあるが。

「ちょっと失礼する。こういう者なんだが……」俺はJUNKER証を見せて，聞き込みをしてみることにした。

「ちっ，ポリ公か。わしはこの商売は長いんじゃ。そんなもんでビビるかい！」

「まあ，待て待て。ちょっと聞きたいことがあって来ただけだ」

「けっ，だれがポリ公なんかに協力するかい」

そう反抗的な態度をとられると，こちらとしても下手にでてばかりいるわけにはいかない。

「おいおい。こっちには本庁の捜査課へ通報して，おたくの店を検挙することもできるんだぜ」

「……ぐっ。……聞くなら早く聞いてくれ。商売の邪魔になっちまうからな」

急に店員の語調が柔らかくなる。

「ああ，手間は取らせないぜ。まずアウターヘブンって店について教えてほしい」

「ほう。どこから聞いたのかは知らないが，お前さん，アウターヘブンを知っているとはな……。そうさ，あの店はうちと，アプライエンスの独占契約を結んでいるのさ」

「アプライエンス？」

「コスプレタイム用のメイクマスクのことさ。あそこのコスプレタイムに入りたいんだったら，うちのマスクが必要だぜ。この際だから，買っていきなされ。……さあ，どれにするね？」

——なるほど，ナポレオンが言っていたとおりだな。

店員の商売根性をそのまま受け入れるのはシャクだったが，俺は，イースター島にある巨大な石像，モアイのマスクを買った。数ある中から迷わずこれを選んだ理由はただ一つ，値段が安かったからである。

「まいどどうも。……おお，特殊メイキスト，リック・ベーカリーのオリジナル作品を選ぶとは，お目が高い。これでお前さんは，一躍アウターヘブンの人気者さ。ひっひっひっ」

「もう一つ聞きたいことがあるんだが……」

「どうぞなんなりと。品物さえ買ってもらえれば，お客様だからな」

——ころりと態度を変えやがって。最初からそうやって素直に協力しろってんだ。

「この人に見覚えはないか？」ギブスンの写真を見せてみた。

「ああ，この人かい。良く来る人さ。そうそう，この間も日焼け止めを一つ買っていったな。……だが，いつも買い物が目的で来るのではないようだったのう。他の客のことをじっと見ているようじゃった」

張り込み，か。

ギブスンの追っていた男が，JOY-DIVISIONとアウターヘブンに，なんらかの理由でしばしば足を運んでいた。その理由が，男がスナッチャーであるためのものだったとしたなら……。

そうだ，すべてが1本につながるぞ。

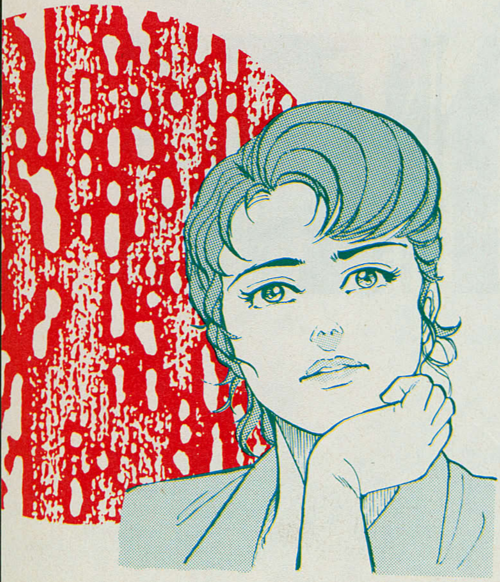
「メタル，次へ行くぞ」

「へい親分，合点承知！」

「……お前，どこでそんな言葉を覚えたんだ？」

「へへっ。この前から，ケーブル・テレビの情報をメモリーしているんです」

「……ったく。なら，アウターヘブンのコスプレタイムはさぞかし楽しいだろうよ」



§5 OUTER HEAVEN
——アウターヘブン



HS区17番街——。

「へい，らっしゃい，らっしゃい。そこのお兄さん，ちょっと寄っていかないか」

アウターヘブンの前では，狼のマスクを被(かぶ)った呼び込みが，客引きをしていた。派手なタキシードに長ネクタイ，それにアンバランスなマスクとくれば，否(いや)が応(おう)にも人目を引く。

違法である鯨料理を扱っているのに，堂々とこれほど目立つ客引きをするとは，なんとも豪気(ごうき)な店である。

忙しそうに道行く人に声をかけている呼び込みに近づくと，俺はその耳元でささやいてみた。

「この店で鯨料理が食べられるってのは本当かい」

狼男の呼び込みは俺の姿を確認すると，一瞬の間をおいてから，作ったような低い声色で答え始める。

「なにを言うんだい，だんな。鯨を料理するのが法律に触れるってことを知らないんですかい。うちの店じゃその手のヤバイことは一切してませんぜ」

身振り手振りを交(まじ)えながらのかなりのオーバー・アクションである。

しかし，俺のほうもその程度のご体裁(ていさい)で，はいそうですかと，素直に引き下がるわけにはいかない。

「いや，実はナポレオンっていう男とか，JOY-DIVISIONのおやじとかに紹

関連CD

最近のゲームっていうと，ゲーム中，ギンギンにBGMが鳴り続けるものがほとんど。ところが,『スナッチャー』のBGMで特筆すべき点は，音楽が常に鳴りっぱなしになってはいない，ということだ。

映画やテレビドラマがそうであるように，本当に必要な場面でだけ音楽が流れる——このゲームでは，その手法を用いている。そう，音楽までもが演出効果のひとつになっているのだ。

もちろん，アーケード・ゲームで数多くのBGMファンを持つコナミだけに，曲自体のクオリティもメチャクチャ高い。ゲーム・ミュージックが限りなく映画音楽に近づいた一作と言っていいだろう。

この『スナッチャー』の全BGMを収録したアルバムがキングレコードから発売されている（音源ソース：PC88サウンドボードII版）。単に音楽を録音しただけではなくて，曲によっては，英語のナレーションやセリフなんかが入って，ドラマ仕立てになっていたりするのがウレシイ。ギリアンやジェミー，ランダムの声が聴けるぞ。オススメ！

「SNATCHER」

発売元：キングレコード（Tel 03-945-2111）
〜コナミ・レーベル

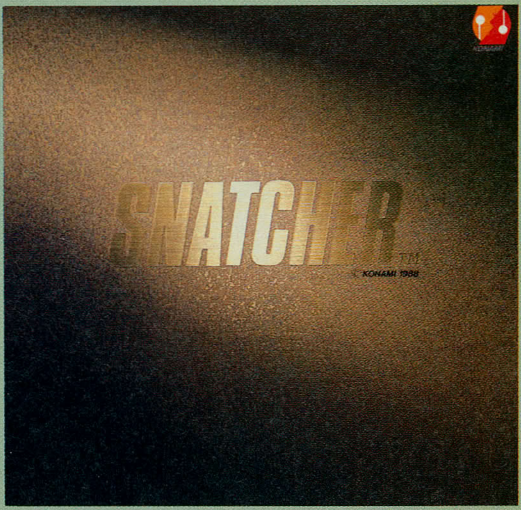
メディア／価格：

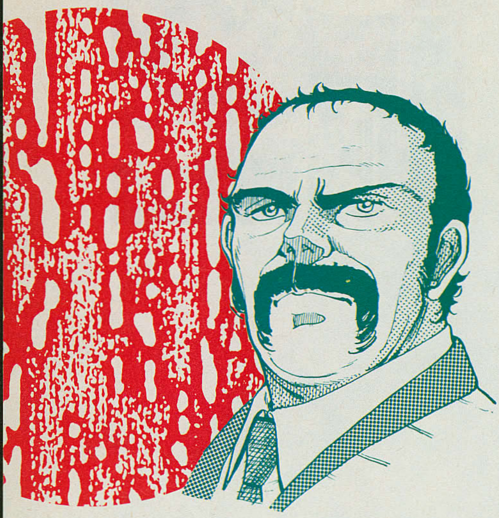
CD 276A-7713 2,843円（税込）

CT 230T-3713 2,369円（税込）

収録曲：①プロローグ（AD2042 Neo Kobe City）②大惨事・魔王ルシファーの降臨（Bio Hazard）③オープニング（Twilight of Neo Kobe City）④Evil Ripple⑤Theme of Snatcher⑥遭遇・謎のバイオロイド（Creeping Silence〜Criminal Omen〜Danger Dance…&Justice All）⑦Innocent Girl⑧Theme of Jaime⑨Decadance Beat⑩追跡・ジャンの残した手がかり（The Entrance to Hell〜Theme of Izabel）⑪Theme of Kathaline⑫Theme of Junker⑬罠・トライサイクルの暴走（Blow Up Trycycle）⑭脱出・ランダムよ永遠に（Spreading Diehard〜Eternal Promise）⑮Faded Memories⑯死闘・暴かれた真実（Restoration〜Preasur of Tension〜Endless Pursuer）⑰エピローグ（Beyond Sorrows）⑱Master of Puppets Among The Disease⑲新たなる戦い（Theme of Ending）

特典：16ページ解説書(ライナーノーツ，日本語対訳付き台本，ラフ・スケッチ集，楽譜2曲分)





介を受けたんだが……」

俺がそう言うと，客引きは突如，おかしくて仕方がないという様子で，腹をかかえて笑いだした（なぜ彼が笑ったのか，そのときの俺には皆目見当もつかなかったのではあるが）。

「はーっはっはっ，ひーっひっひっ。そうか，わかった。ナポレオンの紹介ね，はっはっはっ。よし，おいらのほうからマスターに連絡して，だんなが鯨料理を食べられるように手筈を整えておきますわ。もちろん，だんながすべて内密にしてくださるという前提の上でですがね——うちの鯨肉料理は，天下一品ですぜ。なにしろ，日本近海から南氷洋の間で密猟したクジラしか使ってませんからね。遺伝子操作で作られたようなものとは，全然味が違いますぜ。はーっはっはっ，ああ腹がいてえ」

こいつ，なにがそんなにおかしいんだ？　まあいい，とにかくこれで確認はとれたわけだから。

「OK，それじゃさっそく食わせてもらおう」

「だんな，ちょいと待ってくだせえ」

店に入ろうとする俺を，狠男が体で制した。「今はコスプレタイムなんです。悪いんですが，そのままの格好じゃ入店を許可するわけにはいきませんね」

おっと，そうだ。忘れてた。せっかく買ったんだから，活用しないとな。

俺はモアイのマスクをしっかりと被りながら「これでいいんだろ？」

「はいはい，ちゃんとJOY-DIVISION製の物のようですね。準備がおよろしいようで」

狠男は入口のカーテンを開け，流れている音楽の音量に負けないように大声で叫んだ。「スペシャル・ゲスト1名様，ご案内っ！」

さっそく俺とメタルは，そのカーテンの隙間から入っていこうとする。

そのとき狠男が，先刻まで俺の陰に隠れていたメタルの存在に気づいた。

「おや，だんな，そのロボットはなんですかい？」

びくりとするメタル。

——まずい，ここでJUNKERだということがバレると，店内での捜査に支障が出る。

「……ん，ああ，こいつは俺のペットのようなものなんだ。なに，本当は家に置いてこようと思ってたんだが，勝手についてきちまってね」

「ペットねえ……」

じろじろと狠男がメタルを眺める。「本来ならペットの入店はお断りするところなんだが——ま，いいか。なにしろあのナポレオン様の御紹介とあっちゃな。はっはっはっ」

ほうっ，ナポレオンはこの店に顔がきくようだな。あれだけの先行投資をした甲斐があったってもんだ。



俺とメタルが案内されたのは，重々しい扉によって区切られた，店内の隅にある支配人室であった。

部屋の中では，四つ目の実に奇怪な怪物のアプライエンスを被っている男が，忙しそうに帳簿をいじっている。俺たちに気づくなり，その怪物が胸に手をやり一礼をするのは，結構不気味であった。

「ようこそいらっしゃいました。私がこの店のマスターです。お客様は鯨肉料理がお望みだとか……。少々お値段が張ってしまいますが，よろしいですか？」

高額の出費は痛いが，ここまできて断るわけにもいかない。

「ええ。それが目的できたんですから，ぜひとも……」

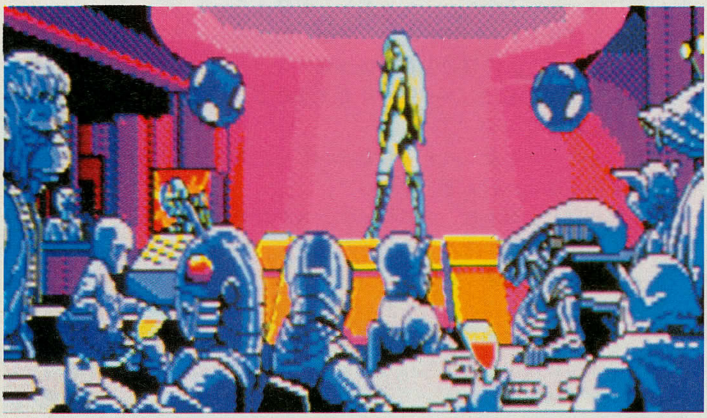
俺はマスターが提示した，とても安いとはいえない金額を即金で払った。その際に，ちらりとメタルに視線をくれる。

メタル，俺が金を払っているこの場面を，しっかりとメモリー・チップに記録しておいてくれよ。後でそれを証拠に，局長から金を返してもらうんだからな——。

「たしかに頂戴致しました。料理のほうは後ほど席にお持ちします。今日はイザベラのステージもありますので，どうぞごゆっくり」と，マスター。

「イザベラ？——ひょっとして，あの21世紀のマリリン・モンローと言われている，イザベラ・ベルベットですか？」

「そうです。彼女は無名時代，うちで働いていましてね。今，ホロムービーの撮影がオフなので，来てもらってるんですよ」
わあお，こんなところでイザベラと会えるなんて！
一目散にステージ脇の席に駆け込もうとする俺。が，そのズボンの裾を，メタルがしっかりと握って離さない。
——おっと，いかんいかん。ここへ来た本当の目的を忘れるところだった。
俺はギブスンの写真をマスターに見せ，当たり障りのないように話を脚色しながら尋ねてみた。
「いや，実は友人を探しているんですがね。借金をしたまま行方をくらましてしまったんですよ。こいつなんですが——この店で見かけませんでしたか？」
「うーん，私はあまり店に出ないものですから……。店の従業員のほうが詳しいと思いますよ」
残念。マスターはギブスンについて，なにも知らないようだ。となると，店内で目撃者を探すしかない。
まずは店のムードに慣れないとな——。
いいかげんな理由にかこつけて，俺はイザベラのダンスが良く見える特等席へと走った。
なんの相談もなしに，おいてきぼりをくらったメタル。俺の後を急ぎ足で追いかけながら。
「まったく，ギリアンったら，もう。ミーハーなんだからぁ！」



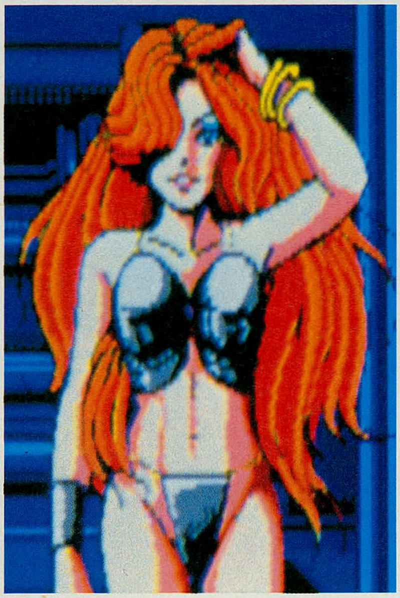
席に着いた俺とメタルは，しばらくの間，イザベラのダンスに真剣に見入っていた。
妖しげな音楽に，美しい肢体が揺れる——。
大きく肌を露出したイザベラの衣装に，赤やピンクのスポット・ライトが照らされて，そこに実に艶かしい空間が作り上げられていた。
俺たちに限らず，見る者は皆その美しさに魅惑され，一言の声も発しようとしない。
やがて，鯨肉料理がテーブルに運ばれてきたところで，俺とメタルは現実の世界に引き戻された。
「どうだメタル，これでも俺をミーハーだなんて言うか？」
「はあっ。キ・レ・イ・で・す。ロボットの私でも，心引かれてしまいます」
「そうだろう，そうだろう」
メタルにイザベラの魅力を認めさせた俺は，なんとなく勝ち誇ったような気分で，目の前にある鯨肉を口にした。
——!! これが，すこぶる美味い。さすがに，法律違反でなおかつ高額でありながらも，高い人気を集めているだけのことはある。
「メタル，こういう味がわからないってのは，ロボットは気の毒だなあ」
「いいえ，味覚として味わうことはできなくても，成分や構成物質を分析して，理解することができますから。なんなら，やって差し上げましょうか。えー，この鯨肉は，……」

イザベラ・ベルベット（24才）
Izavella Velvette



ホログラム・ビジョンの人気女優。アウターヘブンで，ダンサーとして働いていたところをリドリー・スコッティ監督に見初められてデビュー。40年度，コウベ国際映画祭最優秀主演女優賞受賞。翌41年，カンヌ映画祭特別審査員賞受賞。

「やめてくれ，せっかくの食い物がまずくなっちまう！」
「すみません，ギリアン。こんなことをやってる場合じゃありませんでした」
——そうだ。ギブスンについての情報を収集しなければ。
だが，店内にいる客たちは，イザベラのダンスに見とれていて，何を質問しても上の空である。
くそっ，それならば……。
「すいません，ちょっと聞きたいことがあるんですが……」
俺は，ステージが終わって控室に戻る途中のイザベラに声をかけた。
「ふふん。電話番号だったら，お断りよ」
髪をかき上げながら，艶かしい声でイザベラが答える。
「いえ，ちょっと行方をくらましてしまった友人のことについて……」
「まあ，それは穏やかじゃないわね。いいわ，あたしにできることなら協力するわ。ここじゃナンだから——控室にきてちょうだい」
周囲を見回すと，イザベラが言ったことの意味がよくわかった。店内の客たちが皆，俺のことをきつい視線で睨んでいるのである。
どうやら，つい今し方まで店内の憧れを一身に集めていた美女に気安く話しかけている俺は，この上もない悪漢の役になってしまったようだ。とは言え，〝おめんライダー〞や〝エイリヤン〞のマスクを被っている者に睨まれても，ちっとも怖かないのではあるが。



パタリ。
控室のドアが閉められた。
目の前には，あのイザベラ・ベルベットが立っている。
実に見事なブロンド・ヘアーと，透き通ったブルー・アイ。欠点の指摘のしようのない顔立ち。均整のとれた抜群のプロポーション……。
一つの部屋に彼女と二人きり——考えようによっては，夢のような状況と言えるかもしれない。
「まずは，そのマスクを取ってもらおうかしら。人面像相手に話すのは，気分のいいものではないわ」と，イザベラ。
俺は，言われたとおりに，アプライエンスを脱ぐ。
「まあ，なかなかのハンサムさんじゃない。で，行方不明になった友人ってのは，どういう人なの？」
そう言うとイザベラは，じっと熱い視線を俺に向けた。が，俺は照れてしまって，とてもその視線に自分の視線を重ねることができない。ましてや，イザベラの派手に露出された体に視線を置くことなど，よほど酒に酔ってでもいないかぎり不可能である。
というわけで，必然的に俺の視線は，床に落とされることになる。
「あらあら，下を向いたまま，ずっと押し黙っちゃって，どうしたの？ ……ははーん，もしかしたら，あたしと二人っきりになりたいから嘘をついたのね」幾分，挑発的なトーンである。
「いやっ，決して嘘なんかじゃなくて……えーと，その，あなたがあまりに美しすぎるから，ついおとなしくなってしまったんです」
「まあ，お上手なのね」イザベラは親しみを込めた笑顔を見せた。
いつまでも照れてばかりもいられないので，俺は度胸を決め，ギブスンの写真を見せてみる。
「彼がそうなんですが……」
「あら，この人なら良く覚えてるわ。鯨料理を食べた後，気分が悪くなって血を吐いた人じゃないかしら」
——ギブスンだっ!!
「そうです！ そのときのことをもっと詳しく聞かせていただけませんか」
「え，ええ。あまりにも気分が悪そうだったから，少し控室のベッドで休んでいったら，と勧めたの。そうしたら，『いや，やらなくちゃいけないことがあるから』って，よろよろと別のお客さんの後について，店を出ていったわ」
「別のお客さんっていうのは？」
「うちの常連さんよ。——でも，その常連さん，ちょっと変わった人なのよねえ。いつも必ずコスプレタイムでないときに来て，店内にいる他のお客さんの顔をジロジロと見て帰るの。なんか気持ち悪いでしょ」

間違いない。そいつがギブスンの追っていたスナッチャーだっ！
「その常連さんの顔ってわかるかな？」
「ええ，特徴ぐらいなら言えるけど……」
俺はイザベラから，その人物の人相，雰囲気などの特徴を事細かに聞いた。
「……わかった。どうもありがとう」
「ふーん。急に男らしくなっちゃったのね。あなたってなかなか魅力的よ」
軽くウインクをするイザベラ。
それに触発されて，俺は少し大胆になる。
「あのー，もしもよかったら，電話番号を教えてもらえないかな」
「それはダメって約束だったでしょ」
「いや，またなにか聞きたいことがあるかもしれないから……」
「ほんとにそれだけのため？」今までになく，イザベラは艶っぽい声で言う。
「え，いや，その……」
「あたし，物事をはっきりと言える人が好きよ」
「……はい。正直に言いますと，あなたと今度お食事をしたいんです」
「ふふん。そーなんだ」
イザベラは，意味深な微笑みを口元に浮かべた。「いいわ。あなたにだけ教えてあげる。一度しか言わないわよ。39の，……」
「ありがとう。今度間違いなく連絡するよ」
軽く片目をつぶって，俺は控室を出ていく。
「ばいばーい。またどこかで会いましょうねぇ」
笑顔で手を振るイザベラが，近くにいながら決して触れることのできない，魅惑的な小悪魔のように見えた。



§6 MIDNIGHT PARTY
──真夜中のパーティ

「もうボクは，ギリアンとのコンビを解消させてもらいます。ぜぇーったい！」
アウターヘブンを出てトライサイクルに向かう途中，音声合成の語気も荒く，メタルが一人先に歩いていく。
「メタル，いやメタルちゃん。悪かった，反省してる」平謝りの俺。
「なにを言おうと，聞く耳持ちません」言い放つと，メタルは自分の頭部についたアンテナをスーッと縮めた。
「いや，確かに俺はひどいことをした。……イザベラと話をしているときに，お前を控室のドアの外に追いだしておくなんて……。すまん，謝る。だが，あのときは仕方がなかったんだ。ほら，アウターヘブンはペット類の入店が禁止されてるって言ってただろう？　そこでロボットがうろうろしていたら，イザベラも驚いて，知っていることも話してくれないんじゃないかと……」
「もうそんな適当な言い訳はたくさんです！」
歩みを速めようとするメタル。俺はその前に立ちはだかり，手を合わせて頼み込む。
「な，頼むよ。お前がいないと，とてもスナッチャーどもと戦っていけない。──よし，じゃあ今度は，お前にイザベラと二人だけで会わせてやる」
メタルは足を動かすのをぴたりと止め，俺の顔を見上げた。
「本当ですか？　……ふん，どうせ捜査だとかなんとか言って，またあの店でイザベラに時間をとってもらうつもりなんでしょ」
「ちっちっちっ」
人差し指を左右に振り，ニヤリと笑いながら俺。「甘く見てもらっちゃ困るなあ，メタル君。俺はもうイザベラと普通の仲じゃないんだよ」
「ほっ本当ですか，ギリアン！」
「まあ，まかせなさい。……うん，今日はもう夜も遅い。よーし，それじゃマイフレンドを俺の部屋へお連れしようか」
「はっはい，どこへでもついていきます！」
かくなる理由で，俺とメタルを乗せたトライサイクルは，俺のマンションの駐車場に止められた──。
「ささっ，どうぞメタル君」
「──へえっ，ギリアンの部屋って，やもめ暮らしのくせに，きれいに片づいてるんですねえ」





むっ。一言多い奴だ。——まあいい，せっかくとったメタルのご機嫌をここで損なうこともないからな。

確かに俺も，自分の部屋のきれいさには少なからずの自信があった。秩序を乱すような物があると，整理せずにはいられない——どうやらある種の潔癖症的な性格が俺にはあるようだ。

もっとも，自分自身でその整理整頓を行なわなければならないところに，今の俺の悲哀があるのだが……。

「どれ，では俺のいとしのマドンナにラブコールを贈るとするか。——メタル君，キミのビデオフォンを貸してくれるかな」

「はい。どうぞご自由にお使いください」

ピッ，ポッ，プォッ……。

俺はアウターヘブンでイザベラから聞いた電話番号を押した。

トゥルルル，トゥルルル……。心地よい呼びだし音が響く。

「わあ，イザベラさんの顔がボクのモニターに映るのか。よし，メモリー・チップを作動させておかなくっちゃ」はしゃぐメタル。

ガチャン。——受話器を取る音がして，かわいらしい女性の声が聞こえた。

しかし，それは……。

「コンニチハ。ワタシ，リカデス。オデンワ，アリガトウ。ワタシノトモダチニ，ナッテクダサル？……」

——しばらくの間，俺とメタルは呆然として，一言も口がきけなかった。目と目を見合わせて，ぺたりと床にへたりこんだまま。

「やられた——」ようやく俺の口から言葉が洩れる。

「はあっ。女が魔物だとは，いみじくも言ったものですねえ」

「くそう，せっかくイザベラとお付き合いができるかと思ったのに……」

「……」

「ちくしょう」

「——ギリアン，部屋に入ったときから気になっていたんですが，あの写真スタンドの中の女性はどなたですか？」

落ち込む俺を見て，メタルがなんとか話題を変えようとする。さすがロボット，下心がない分，立ち直りは早い。

「ああ，あれは俺の別れた妻だ。ジェミーと言ってな，俺と同じで今，記憶喪失中なんだ」

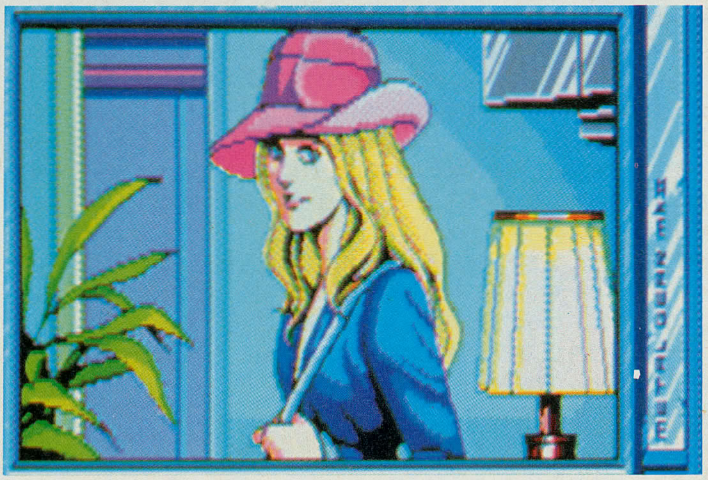
「へえ，きれいな女ですねえ。これは……オリンピックのときのポスターですか？」

「——!! そうだ……」

メタルの言葉によって，ふいに今まで失われていた記憶の一片が，俺の脳裏に甦ってきた。「確か……ジェミーは……モスクワ・オリンピックのキャンペーン・ガールに選ばれたんだ……」

「ちょっと待ってください，ギリアン！ モスクワ・オリンピックっていうのは，たしか20世紀の終わり頃に行なわれたんですよ。少なくとも，今から50年は昔のはずです」



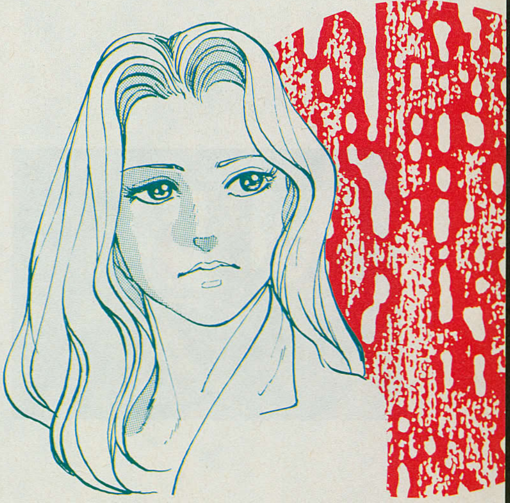


ジェミー・シード（推定29才）
Jaime Seed



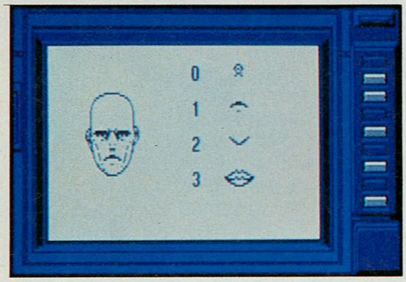
ギリアンの別居中の妻。やはり記憶喪失である。現在，ネオ・コウベ薬科研究所に勤属中。感受性が強く，感情的な性格の持ち主。

「なにっ？」
言われてみれば，確かにそうだ。
おかしい，なぜ俺とジェミーはこんなにも若さを保っていられるんだ？
「メタル，もう一度ビデオフォンを貸してくれ」
「いいですけど——どこにかけるんですか？」
「ジェミーのところだ。聞いてみる」
もはや暗唱できるほど親しみのある電話番号を押すと，モニターに外出用の服装をしたジェミーが映った。
相変わらず，下手なモデル顔負けの美しさである。
「あら，ギリアン。お久し振り。今日はなあに？」
「実は俺たちの過去について，重要なことを思いだしたんだ。ほら，キミはたしかモスクワ・オリンピックのキャンペーン・ガールをやったよね？」
そう尋ねた途端，ジェミーの顔が曇る。
「……。ごめんなさい。覚えてないわ。だめなのよ，ギリアン。昔のことを思いだそうとすると，頭が割れるように痛むの」
「そうか……。いや，それならいいんだ……」
「お役に立てなくてごめんなさい……。ねっギリアン，JUNKERの仕事はどう，順調？」
「あ，ああ。いろいろ苦労はしてるよ。まだ実際にスナッチャーと対決したことはないけどね」
「……ね，ギリアン……もしも私がスナッチャーだったら，あなた，私を殺せて？」
「なんだよ，急に」
「……どう？」
「……わからない」
「ギリアン……私，あなたのそういうところが好きよ。でも，それが命取りになるかもしれない……」
「どうしたんだ？　今日のジェミーはなんかおかしいよ。なあ，ジェミー……過去を取り戻すまで，やっぱり俺たちは一緒に暮らしたほうがいいんじゃないだろうか？」
しばしの沈黙の後，ジェミーは首をゆっくりと振りながら答えた。
「……ごめんなさい。私，なるべく過去があったということを忘れようとしているの。今を……今を，精一杯生きたい……」
「ジェミー……」
「……あっ，もう行かなくちゃ。待ち合わせしてるの」
「こんな時間にかい？」
「……ギリアン，お互いに詮索はしないって約束でしょ。それじゃ，また——」
ビデオフォンの映像は，そこで途切れた。
——はあっ。
ジェミーの様々な表情が，かわるがわる俺の心の中に，映っては消え，消えては映っていった。
ジェミーとイザベラ——あまりにも大きなダブル・ショックである。
深刻になってしまった俺を見かねて，メタルが戸棚からブランデーとグラスを持ってきた。
「さあ，ギリアン。一杯やりましょう。元気をだして……。明日は，例のスナッチャーといよいよご対面できそうですし……」
「……そうだな」
「女なんて信用しちゃいけませんよ。あなたの気持ちはボクが一番わかってます」
「……そうだな」
メタルに酌をしてもらううちに，先程まで俺たちの間にあったわだかまりは，全くと言っていいほどなくなっていた。
と同時に，俺とジェミーの年令に関する疑問も，いつしか心の片隅に追いやられていく。
「はいギリアン，もう一杯」
「おお。メタルよ，おまえもオイルでも飲むか？」



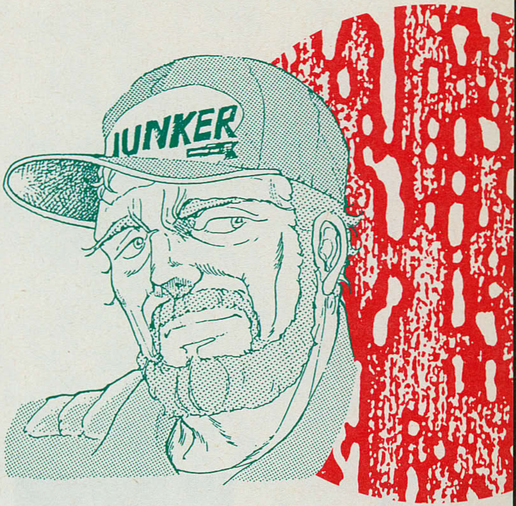
「おいしいのありますか」
「ちょっと待て。今，探してやる」
ひとりの男と一体のロボットによるこの奇妙な飲み会は，空が白んでくるまで，延々と続けられた——。

§7 MISTAKE
——過ち



明けて翌日。
早朝から俺とメタルは，JUNKER本部のコンピュータ・ルームに詰めていた。
二日酔いで頭が割れるように痛む。そこはそれ，自業自得というやつである。
——もうかれこれ4，5時間は経っただろうか。
昨夜イザベラから聞いたデータを元に，ギブスンが追っていたスナッチャーのモンタージュを作ろうと懸命にガウディのデータを検索しているのだが，いっこうに決定打は得られそうにない。
「だいたい，どうしてイザベラさん本人にモンタージュを作ってもらわないんですか。伝え聞いた情報だけでギリアンが作ろうなんて，無理がありすぎますよ」さすがに辛抱耐えかねたのか，いらいらしながらメタルが言う。
「……言うなって。俺もそう思って，さっきアウターヘブンに電話したんだが，当のイザベラ嬢は夕べ遅く，次の仕事先に発っちまったんだとさ。大スターだから，ま，仕方のないところだな」
答えながらも，俺の視線は，ガウディのモニターに表示されている顔のパーツひとつひとつを念入りにチェックしていた。
いわゆる一般の〝モンタージュ写真〟と違って，ガウディを使いモンタージュを作るのは，非常に骨の折れる作業である。
目や鼻，口などのパーツを組み合わせて，人の顔を作る——ここまでは従来のモンタージュと同じなのだが，ガウディは，それを日本全国のあらゆるデータを公的に管理するアルファビルと照合し，該当者がいるかどうかを検索してくれる。便利ではあるが，逆に言えば，該当者のいないモンタージュは，すべて不完全品としてハネられてしまうのである。
しかも今回は，ネオ・コウベ・シティに在住していて，30前後の男性という制約つきであったから，該当者が発見されるような精度の高いモンタージュを作るのに，それなりの時間を要してしまうのは，仕方のないところであった。
「ったく，だからですねえ，イザベラさんと話すときにボクを一緒にいさせれば，こんな面倒は起こらなかったんですよ。その場でボクのモニターを見せながら，モンタージュを作ってもらえば良かったんですから……」
「わかった。わかったから頼む，大きな声をだすのはやめてくれ。頭に響いて死にそうだ」
「あんなにむちゃな飲みかたをするからですよ，もう」
「馬鹿野郎，お前がすすめたんじゃないか……いててて」
そんなとりとめもない会話を続けながらも，ようやく俺たちがこれというモンタージュを完成させたのは，いい加減俺の二日酔いも治り，太陽もビル街の谷間に沈んでいこうかという頃であった。
「おっ，アルファビルからデータが返ってきたぞ。……なになに，該当者2名か。イワン・ロドリゲス，27才，職業エアーサーファー，該当率70%……，それにフレディ・ニールセン，29才，職業タクシー運転手，該当率65%……」
「やったじゃないですか，ギリアン」
「ふうむ。しかし，俺たちが勝手に作ってしまったモンタージュを，どこまで信じていいものなんだろうか……」
そんなことを考えていた矢先，メタルのビデオフォンが鳴りだした。
受話器をとると，モニターに映ったのは実にタイミングのいいことに，下着姿の小悪魔——イザベラである。
「はあい，ダーリン。お店に自分のテレフォン・ナンバーをことづけるなんて，粋なことしてくれるじゃない。急用ってなあに？——そうまでして，あ





たしと食事がしたいの？」
「グッドタイミング！……しかし，なんだってまた，そんな恰好で……」
「うふん。今，ニュートーキョー・シティで，新作下着の発表会をやってるの。ダーリンが連絡を欲しいっていうから，空き時間に電話してるのよ」くねくねと身を揺り動かしながら，相変わらずの艶かしい声で言う。
「……そうだ。あのなぁ……」
俺は例のリカちゃん電話について文句をぶつけようとしたが，寸前で思いとどまった。今はそんなことをしている場合ではない。
「これだ，このモンタージュを見てくれ」
メタルの送信カメラの前に，できたばかりのモンタージュ写真を置く。すると，イザベラの表情に，みるみる驚きの色が広がっていった。
「ああ……そうよ，この人だわ。アウターヘブンの常連のお客さん……。でも，どうしてこんなにそっくりなモンタージュが作れたの？　あたしは，あんな適当なことしか言わなかったのに……」
「フッ，以心伝心って奴かな。どうやらキミと俺との間には，運命的な結びつきがあるようだ」我ながらキザな台詞である。
「まっ，ダーリンったら。相変わらず口がうまいんだから。……で，用件はそれだけ？」
「ああ，それともう一つ，君の本当の電話番号についてなんだが……」
そう言いかけたとき，受話機の向こう側から，こうるさいブザーの音が聞こえた。
「ごめんなさい。次のステージが始まるみたい。そのうち気が向いたら，あたしのほうから電話するわ。じゃあまたね。ばいばーい」
ガチャリ。ビデオフォンが切れた。
まったく，肝心のところで，スルリと逃げていっちまう——。だがまあ，モンタージュがスナッチャー本人そっくりというのが確認できただけでも良しとするか……。
問題は，二人いる該当者のうち，どちらから捜査するかってことだな。もたもたしていると，こちらの動向をつかまれてしまう恐れもあるし……。
コン，コン。
ノックの音がした。直後，コンピュータ・ルームの耐磁性のドアが，すっと開く。入ってきたのは，局長であった。
「ギリアン，捜査のほうはどうかね」
「はっはい，現在ようやく，ギブスンを惨殺したスナッチャーの正体とおぼしき人物が二人，線上に上ってきたところです」
「うむ。だいたいのいきさつは，メタルから送られてくる映像で見ていた。で，問題の容疑者なんだが……そのイワンという男がどうも怪しい。奴は前々から，我がJUNKER本部がマークしていた男なのだ」
「……そうなんですか。わかりました。さっそくイワン・ロドリゲスを調べに行ってきます」
「頼んだぞ」普段から厳しい局長の表情が，一層険しくなったような気がした。
「メタル，行くぞ。場所は……SN地区だ」
が，メタルからは返事がない。振り返ってみると……。
「うふん……うふん……うふん……」
メタルのモニターには，先刻のイザベラの電話——その中でも艶っぽく微笑むシーンが，何度も何度も繰り返し映しだされていた。
「ああ，イザベラさん，なんて美しいんでしょう。このメモリーは，ボクの宝物だ！」と，陶酔しながらメタル。
——あちゃあ，なんたるこった！　俺の性格に合わせてメタルが作られたとはいうが，いくらなんでも，俺はここまでひどかないぞ。

SN地区は，ネオ・コウベ・シティ唯一のスラム街であった。半壊状態の汚らしい建物が立ち並び，その壁には，とてもセンスが良いとは言い難い，極彩色のスプレーによる落書きが施されている。
区画整理が全くと言っていいほど進んでいないので，ネオ・コウベ・シティのデータを司るアルファビルでも，この地区に関しては，極めて曖昧なデ



ータしかファイルされていない。
　従って，管理社会の束縛から脱して自由な生活を送ろうとする連中が，こぞってここに集結していた。彼らのような浮浪者は，〝ホームレス〟と呼ばれ，社会問題の一つにまでなっているのである。
　俺はその〝ホームレス〟たちに，モンタージュを見せてみた。
　と，彼らは口々にしゃべり始める。
「おい，こりゃあイワンのバカじゃねえか」
「そうだ，あのアホウじゃ」
「あの野郎，近ごろ金回りが良くなったらしくてよ。一人で美味いものを食ってやがる」
「今まで受けた恩も忘れて，おいらたちを無下に扱いやがって」
「まったくじゃ」
「兄さんよ，イワンなら，そこのアパートの301号室に住んでるぜ。会いたかったら，行ってみるんだな」
「そうじゃそうじゃ，イワンと言えばな，この間，金髪の女を部屋に連れ込んでおった」
「ほう，どんな女だ」
「それがのう……」
　彼らの噂話は当分終わりそうもなかったので，俺は正気に戻ったメタルを連れ，301号室に向かった。



　ドンドン，ドンドン……。
　力強くドアをたたいても，なんの返事もない。301号室の中は，しーんと静まりかえっていた。
　もちろん，ドアにはしっかりと鍵が掛けられている。
　——留守なんだろうか。
　あきらめようとしていたとき，メタルが重大な発見をした。
「ギリアン，見てください！」
　ドアの左下に位置しているボックスの中には，ひどく旧式の電力メーター計があった。電力を使用しているときには回転板が回り，それに伴って数値メーターも視覚的に変化していくという，20世紀後半に普及していた型である。
　その回転板のスピードが，単に冷蔵庫などだけではなく，室内でかなりの電力が消費されていることを示していた。
　俺は無言のままメタルに向かって首を縦に振ると，再びドアに手をかける。
　ドンドン，ドンドン……。
「開けろ！　中にいることはわかっているんだ！　開けないと強行突破するぞ！」
　脅しが効いたのか，ようやくドアの向こう側から反応があった。
「うるせえなあ，誰だよ？」ドアの向こうの人物は，覗き窓からこちらを見ている。
「JUNKERだ。ちょっと聞きたいことがある」
「——JUNKER？　俺はスナッチャーなんかにゃ関係ないぜ」
「いいから開けろ。ごたくはそれからだ」
「へいへい，わかりましたよ」
　ガチャッ。ドア・ロックが外れる音がした。
　一時の間をおいてから，勢いよくドアが開かれる。
　バアァーン！
「ちっ——」思わず舌を打つ俺。
　開かれたドアの後には，拳銃をかまえた男——イワン・ロドリゲスが立っていたのである。
「ひぇっひぇっ，死ねぇぃ！」
　——イワンにしてみれば，その一言が余計であった。
　素人が銃の狙いを定め，勝ち誇った台詞を吐く——そのタイムラグは，プロの俺にとって，照準を合わせて引き金を引くのに十分すぎる時間だったのである。
　バシュッ！





俺のブラスターが火を吹く。
イワンの持った拳銃が大きく跳ね飛ばされた。
その反動で，イワンの体も部屋の中へと吹っ飛んでいく。
「いてえ，……いてえよぉ。手が，手がぁ……」
いくら直撃しなかったとは言え，スナッチャーをも一撃で破壊するブラスターが，力を入れて握っている銃身を捕らえたのである。手が普通でいられるほうがおかしい。
ここぞとばかりに，俺はイワンを締め上げる。
「きさま，スナッチャーだな」
「ち，違う……。あんた，なにか勘違いをしてるんだ」
「なら，なぜ俺を撃とうとした？」
「……」
イワンは目を閉じ，口もつぐんだ。
「メタル，こんな奴の言い分を聞くのもうざったい。さっさとセンサーで，こいつの体をスキャンしちまってくれ」
「……それはできません，ギリアン」
「なにっ？」
「民事法第18条12項，スナッチャー問題に関する人権保護規定により，裁判所から『スキャニング令状』が発行されていないと，その人物の科学的直接検査はできないことになっています」
――ったく，どこのどいつが，そんなややこしい法律を作りやがったんだ？
「わかった。じゃあ，裁判所から早くそいつをもらってくれ」
「ええ，今申請している最中です」
仕方ない――。
これ以上イワン本人を調べることができなくなったので，俺は部屋の中を物色してみることにした。もちろん，ブラスターの照準は，イワンに合わせたまま。
もしも奴がスナッチャーであるならば，なんらかの手掛かりが発見されるはずだからである。
まず初めに目についたのが，戸棚に飾られた，純金のトロフィーであった。台の部分には「第12回ネオ・コウベ・エアロ・サーフィン大会優勝」という文字が刻まれている。
エアロ・サーフィンか……。
――ん，待てよ……？　今までどうして，こんな単純なことに気づかなかったんだ！
汚染されてしまった海に代わって，空対力学を応用して空中でできるようにしたサーフィン――それがエアロ・サーフィンである。えてしてその大会は，炎天下の日中に開催されることが多い。
未だ目をつぶり，黙秘を続けているイワンに視線をやる。



案の定，その肌は小麦色を通り越して，限りなく原色の黒に近いと思われるほど日焼けをしていた。

――スナッチャーにとって，日焼けは命取りになるはずだ。間違ってもエアロ・サーフィンなんてスポーツをやるわけがない。とすると，イワンはスナッチャーではないのか？

その考えにさらに確信を深めたのは，風呂場でサン・オイルのビンを見つけたときであった。

サン・オイルは，日焼けをむらなく行なうための薬品であって，スナッチャーが携帯しているという日焼け止め，サン・スクリーンとは，根本的に効能が異なる。

――わからん。ならば，どうしてイワンは，俺に銃を向けてきたんだ？

その疑問の解答は，それほどの時間をかけることもなく，風呂場を調べているうちに得られた。

壁に立てかけられたサーフボードの裏から，白い粉が大量に入ったビニール袋が見つかったのである。





「メタル，これは……？」

「分析してみます。……この粉は，LSDです。しかも，リキッド・スカイという最も強力なタイプに間違いありません」

常用すると，確実に廃人になるというリキッド・スカイか――。なるほど，今までのイワンの不審な態度の理由がわかったぞ。

見ると，平静を装っていたイワンの顔には，うっすらと油汗が浮かび上がっていた。

ビイィー，ビイィー。

例によって，メタルからけたたましいアラーム音が鳴り響いた。

「おいおい，今度はなんだ？」

「はい。今，裁判所からスキャニング令状が下りました」

「よし，早くイワンの奴をスキャンしてみてくれ……たぶん違うとは思うがな」



「わかりました。スキャン開始します」

メタルの右目の位置のカメラがスーッと前方に伸びると，照準を合わせるかのごとく，レンズが小刻みにクイックイッと左右に回転を始めた。やがてピタリとそれが停止すると，頭部の赤いランプがチカチカと点滅を開始する。

モニターには，イワンの体内を温度別，細胞別に色分けした透視図がカラフルに表示されていた。

しばらくデータの計算を繰り返した後，メタルが言う。「スキャニング終了。ギリアン，イワンは完全な人類――ホモ・サピエンスです」

やはりな――。

予想どおり，イワン・ロドリゲスはスナッチャーではなかった。とすると……。

「けえっ，だから言ったじゃねえか。俺はスナッチャーなんかにゃ関係ねえんだよ」

今まで沈黙を守っていたイワンが，突如大声で吐き捨てるように言った。

その態度にカチンときた俺は，左手で襟首をつかみ，右手に持ったブラスターをイワンの口の中に突っ込む。



「ずいぶんとでかい態度をとってくれるじゃないか。LSDを食らってるのは，そんなにご立派なことなのかい」

イワンは必死に首を左右に振り，口からブラスターをだすと，まだ強気で反論した。

「俺は単なるバイヤーだ。エアロの大会のために軍資金を稼いでいただけよ。それにあんた，JUNKERだろ。LSDは管轄外じゃねえのか……なあ，見逃してくれよ」

「口だけは達者なやつだ」

俺はニコリと笑みを浮かべると，出血を始めているイワンの右手をギュッと力強く握った。

「うぎゃあ！　いてえっ！　なんてことするんだよぉ！」

「メタル，本庁に連絡しておいてくれ。薄汚いドブネズミが1匹，スラムでLSDをたんまりと隠してるとな」

「了解，ギリアン」

俺とメタルは，もはや用のなくなった301号室から，立ち去ろうとする。

その背後でイワン。泣きだしそうな声で。

「頼むっ！　医者を呼んでくれっ。血が，血がぁ……」

「傷口にLSDでもつめときな！」

バタン。力強くドアが閉められた。

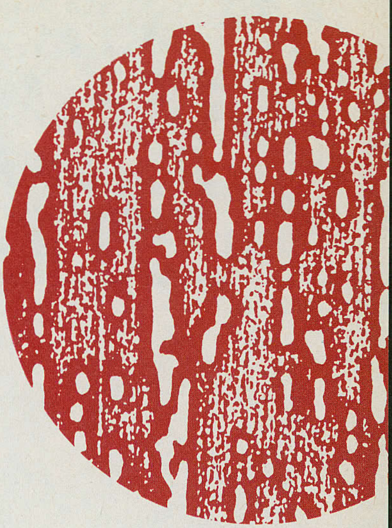
——空振りか。

JUNKER本部がかねてから目をつけていたというのも，当てにならないもんだ。

が，これで容疑者は一人に絞られた。

フレディ・ニールセン，タクシー運転手か……。

この寄り道が，影響を及ぼさなければいいんだが——。



§8 FIRST ATTACK
——初めての戦闘

いつのまにか，俺の心の中には，スナッチャーと戦ってみたいという思いが激しく渦巻くようになっていた。

よくよく考えてみると，それは，今は亡きエリートJUNKER，ジャン・ジャック・ギブスンへのライバル意識から生まれたものなのかもしれない。

数え切れないほどのスナッチャーを破壊し，ネオ・コウベ・シティの平和を一人で守ってきた男，ギブスン——彼の桁外れの捜査力・戦闘力は，出会う人たちが口々に絶賛するものであった。

そのギブスンも殺ったスナッチャー。そいつを見つけ，仕とめることができれば，俺の実力がギブスンよりも高みにあることの——とまではいかなくとも，対等ぐらいのレベルにはあることの証明になるかもしれない……。

——それは，間違いなくエゴであった。

今や実力を比べることが不可能になった相手に対して，スナッチャーを媒介に腕比べを挑んだからと言って，どうなるわけでもない。たとえスナッチャーを破壊できたとしても，それは単なる自己満足の対象にしか過ぎないことはわかっている。

しかし，自分の実力を試してみたい。やる以上は，誰よりも強くありたい——。

それは，戦いの場に身を置く者ならば，誰しもが持つであろうエゴであった。

「ギリアン，着きましたよ」

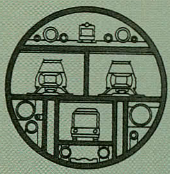
メタルの言葉で自分の思考回路から抜けだしたとき，トライサイクルは，広いメイン・ストリートの交差点の一角に停止していた。

周囲を見渡すと，そこが極めて人通りが激しく，交通量も多い通りであることがわかる。一時停止した俺たちのトライサイクルの脇を，さも迷惑そうに次から次へとトライサイクルがすり抜けていく。

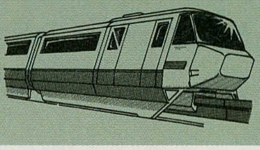
——こんなに人の往来が激しい場所で，スナッチャーは堂々と生活してるのか？　それほどまでに奴は，普通の人間のごとく自分自身をカムフラージュすることができるものなのか？



チューブ・ライナー



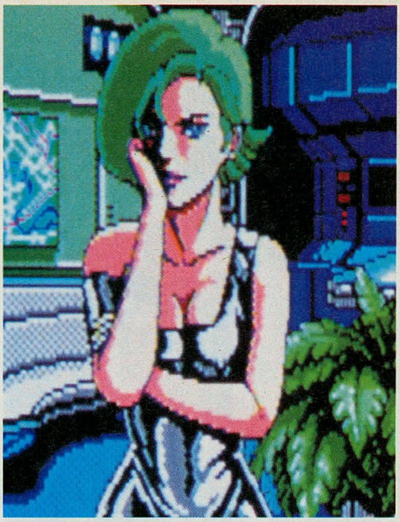
超伝導を利用したリニア・カー。シティを戦後40年間ささえてきたが，「南」のスラム化，「自動交通システム」の登場により，廃止となる。



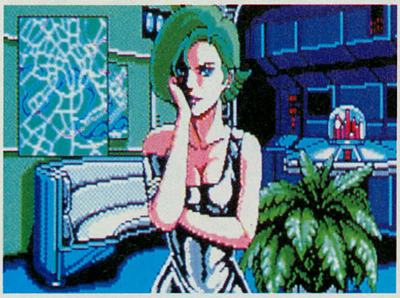
そう考えると，あらためてスナッチャーに対する警戒心を覚えずにはいられなかった。
「メタル，どれがフレディ・ニールセンの家だ？」
「住所から判断すると，正面のアパートの202号室のはずですが」
交差点の角に建っているアパートに目をやると，2階の部屋には，煌々と明かりがついている。
「よし，行くぞ」
俺とメタルはトライサイクルを降り，アパートの入口へと歩を進めた。
12月のネオ・コウベの夜は，コートを着ていても時折耐え難さを感じさせるほど寒い。道行く人々は皆，重苦しそうな衣類に身を包み，冷たい風に肌をさらすのを避けるように襟をすぼめながら歩いている。
が，アパートに入ろうとしたときに，その常識に準じていない数人の〝ホームレス〟風の男たちがいることに気づいた。彼らは，服をだらりとはだけさせ，ある種の恍惚の表情を浮かべて，アパートの壁にもたれかかっている。
——あいつら，何をしてるんだ？　LSDでトリップでもしてるのか……？
不思議に思った俺は，その場に足を運んでみた。
と，すぐさまその恍惚の表情の理由がわかる。格子状の鉄網で蓋をされたマンホールから，暖かい蒸気が白く吹き上がっているのである。
「メタル，これは一体……？」
「どうやら地下で暖まった下水が，蒸気となって吹きだしているようですね」
「とすると，この下は地下道なのか」
「ちょっと待ってください。ネオ・コウベの地上と地下マップを照合してみます。……わかりました。以前この下には，地下鉄〝チューブライナー〟が走っていたようです。それが廃線になって，地下道だけ残っているんでしょう」
「なるほどな……。おっと，こんなことに感心してる場合じゃない。アパートに入るぞ」



俺とメタルは足音を忍ばせて，202号室のドアの前に立った。飾りつけのない，極めて普通の鉄製のドアである。
俺は小声で「メタル，動体反応をチェックしてくれ」
メタルはしばらくセンサー類を使ってから，やはり音声のボリュームを下げて返事をした。
「ギリアン，ドアの向こう側に動体反応が確認されました。反応は一つだけ……スナッチャーの可能性もあります」
無言で頷くと，俺は右手をコートの裏のブラスターにやりながら，左手でドアを力強くたたいた。
「JUNKERだ。聞きたいことがある。ここを開けろ！」
が，意外にもスムーズな反応が返ってくる。
「はい。JUNKER……ですか。ちょっと待ってください。今，ドアを開けますから」
予想とは裏腹に，出てきたのは，一人のスマートな女性であった。
「ごめんなさい。ちょっと歯が痛むもので……」
彼女は，手を右のほほに当て，憂鬱そうな表情をしている。珍しい緑色の髪に，黒のエナメル・コーティングのボディコン・スーツという見た目の派手さと，その表情が，妙に対照的であった。
俺はJUNKER証を見せ，質問を始める。
「フレディ・ニールセンはいますか？」
「今日は朝から仕事にでておりますが……」
「失礼ですが，あなたとフレディとの関係は？」
「私はフレディの家内のリサです。主人がなにか——？」おどおどした，か細い声である。
「実はあなたのご主人に，スナッチャーの容疑がかけられているのですが」
「フレディが……ですか？　そんな……」彼女の顔からサッと血の気が引くのが見てとれた。
「ご主人は，有人タクシーの運転手でしたよね。最近，なにか変わった行動に気づいたりしませんでしたか？」



「いえ，そんな……。でもそう言えば，仕事もせずに夜，出歩くことが増えてきたような……。だけど，あの人がスナッチャーであるはずがありません。……ずっと一緒に生活しているんですもの。私が一番良くわかっています」
心なしか声が震(ふる)えている。
「……それです。身近にいる者でさえ正体がわからないのが，スナッチャーの恐ろしいところなんです。リサさん，あなたがそこまで言うんなら，この前の木曜日午後6時頃のご主人のアリバイを証明できますか？」
「木曜日ですか……。確か主人は，非番でテレビを見ていたと思います。ほら，第一次火星移民の〝ビーグル・エルサレム号〞の打ち上げの生中継をやってましたよね。あれを私と一緒に……。あっ，でも私は途中で友人の家に行ってしまったのですが……」
「うーん。それではアリバイの証明にはなりませんねえ。そうだ。有人タクシーの乗務記録が残っているでしょう。それを見せていただけませんか？」
そう尋ねると，リサは唇をキュッと噛み，視線を床に落とした。
「どうしたんですか，奥さん。乗務記録を見せてほしいと言っただけですが……」と，たたみかける俺。
一時の間があってから，ようやくリサの唇が開く。
「記録は……ありません」
「記録がない？　……ひょっとして，ご主人は闇タクシーをやっているんですか」
リサはこくりと首を縦に振った。
闇タクシー，それは市の許可を得ずにタクシー業務を行なう者たちを称した隠語(いんご)である。取り決め料金よりも安く利用できるので市民には人気があったが，秩序(ちつじょ)を乱すとしてネオ・コウベ・シティでは，一掃計画を実施中であった。
「仕方がなかったのよ。生活していくためには……。でも来年の4月には認可が下りるはずだったの。フレディは一生懸命働いていた……。あの人が……，あの人がスナッチャーだなんてことは絶対にありません……」
リサは次第に涙声になり，最後には手のひらで顔を覆(おお)った。
自分の愛する人間がスナッチャーにすり替わっていたとしたら，それは耐え難いことであろう。リサがフレディを信じたい気持ちは良くわかる。
だが，ここまでの俺の捜査で，フレディはかなり高い確率でクロとでている。それを軽視することはできない。
「わかりました，奥さん。では，とりあえず，部屋の中を調べさせていただきます。あなたにとっても，ご主人がスナッチャーかどうか，一刻も早くわかったほうがいいでしょうから」
「はい……お願いします」目元の涙を指先で拭(ぬぐ)いながら，リサは切れぎれの声で言う。その仕草(しぐさ)に，いたく女性らしさが感じられた。
許可を得た俺は，さっそく居間の調査を開始した。
そこで俺の目を釘付けにしたのが，壁に張られた一枚の地図であった。
どこの場所だかはさっぱりわからないのだが，なぜかある種の郷愁(きょうしゅう)を感じずにはいられない。
「メタル，これはどこの地図だ？」
「任(まか)せてください。そういうデータ・チェックは，ボクの最も得意とするところです」
頭部の赤いランプをしばし点滅させてから，メタルが結果を報告する。「これはモスクワの地図ですね。それも〝大惨事〞が起こる前の物のようです」
——モスクワの地図か。なぜこんなものに懐かしさを感じてしまうんだろう？
自問自答する俺の頭の中では，〝おやじさん〞ことハリーの声がこだましていた。「はて，以前にどこかで会ったような気がするのだが，気のせいかのう」——。
「JUNKERさん，こちらがフレディの浴室です。どうぞお調べになってください」
俺たちがあまりにも長い間，地図の前に立ちつくしていたためか，リサが少々しびれを切らした様子で，浴室へと案内してくれた。
——うん，スナッチャーがいるかどうかを知るには，風呂場というのが一





つの手掛かりになる。浴槽や床などに付着している物質の中に，新陳代謝の行なわれた皮膚の老廃物があるかどうかを調べればいいわけだ。

「ギリアン，分析にはちょっと時間がかかりますので待っててください。……それにしても，この浴槽は変ですねえ。水が張ってあるのに，どこにも栓がない……」

メタルが浴槽に近づき，付着物の分析を始めた。

が，その結果を待つまでもなく，答えは明らかになる。洗面台の脇の棚に載っていた白いビンが，すべてを物語ってくれたのである。

「こ，これは……!!」



ギブスン家で見たのと寸分たがわぬ，JOY-DIVISIONのシールが付いたサン・スクリーンであった。加えて，蓋の回りに真新しい液が付着しており，つい最近も使用した痕跡がうかがえる。

――間違いない。フレディ・ニールセン，奴がスナッチャーだ！

そう確信したとき，背後から予想もしなかった台詞を浴びせかけられた。

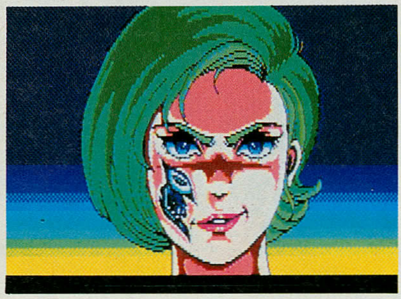
「ようやく見つけてくれたわね，JUNKER」

振り返るとそこには，ギラギラと目を輝かせたリサが立っていた。その目の光りかたは，さしずめ獲物を狩る前の野獣とでもいうところだろうか。



先程までの弱々しさは微塵も見せず，荒々しいアクセントで言う。「見てご覧なさい，これを」

リサは会ったときからずっと頬に当てていた手をすっと降ろした。すると，そこには，醜い巨大な傷がパックリと口を開けており，その傷口からは不気味に光るメカニック類が覗いている。



「あなたのお仲間が，この傷をつけてくれたのよ。まったく，どうしてくれるのよ。……あなたたち人間と違って，あたしたちはお肌のお手入れが大変なんだから」

突然の出来事に，体が硬直してしまって動けない俺を見据えて，リサは不敵な笑みを浮かべる。

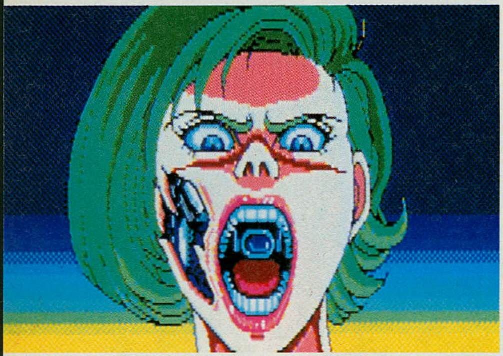
「……でも，まあいいわ。あなたを殺せば，少しは気も晴れるでしょうから。ふふっ，準備をして待っていた甲斐があったってものね」

――準備をして待っていただと？　どういうことだ!!

「あたしのような美人に殺されるんだから，あなた幸せよ」

そう言うと，リサは大きく口を開いた。

「ギリアン，危ない！　レーザーカノンです！」



メタルのその一言で，俺は呪縛から解放された。床を思いっきり蹴って，浴槽の影へと飛び込む。

リサの放ったレーザーカノンは，俺の服をかすめ，バスルームとシャワー室とを区切る柱に直撃した。一瞬にして，その柱が崩れ落ちる。

「ほほほっ。無駄なあがきは見苦しくてよ，JUNKERさん。そんなところに隠れても，浴槽ごと撃ち抜けるんですからね」

「くっ。まさかあんたもスナッチャーだったとはな。まんまと騙されちまったぜ。さっきの演技には，アカデミー賞でもプレゼントしてあげたいね」苦し紛れに俺が言う。

「光栄ですこと。天国にそんな賞があればの話ですけどね」

言い終えてから，リサは再び口を大きく開けた。

――まずい。このままでは……。

そのとき，リサの死角にいたメタルが，洗面台の下から大声で叫んだ。

「やい，スナッチャー，ボクのメタルギア・ビームをくらえ！」

「なにっ？」不意を突かれてリサ――スナッチャーは動揺を見せた。

〝いまだっ！〞



俺は浴槽の影から体をだし，ブラスターの引き金を引く。「きぃぃぃーっ」それは，恐ろしいほどの反応速度だった。俺が姿を現すのと同時に，リサは標的をメタルから俺へと戻し，レーザーカノンを発射したのである。

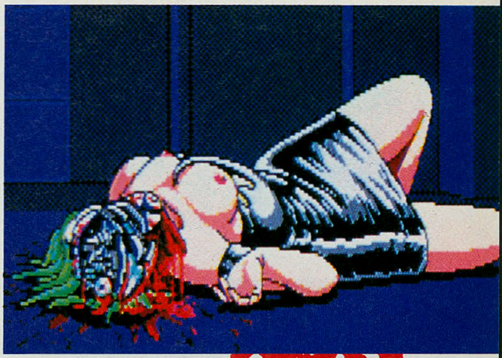
2本の光線が，狭い浴室内で交差した――。

俺の頬から，生暖かいものが流れた。

血である。

どうやら俺のブラスターのほうが一瞬早く当たっていたようだ。リサのレ

ーザーカノンは，極めて弱い出力で俺の頬をかすめたに過ぎなかった。
足元には，頭部がグチャグチャに破壊されたリサ・ニールセン——即ちスナッチャーの残骸が横たわっている。
「やりましたね，ギリアン」
「ああ。恐ろしい相手だった。まともに撃ち合っていたら，反応速度で負けていたかもしれない」
「感謝してくださいよ，ボクに」
「おお，そうだ。メタル，お前はレーザーなんて装備してたのか？」
「へへ……はったりですよ，はったり。ナビゲーターは武装することが禁じられてますからね」
メタルは首を左右に回し，おどけてみせる。
「ところでギリアン。どうですか，初めてスナッチャーを破壊した感想は？」
「うん，ギブスンと腕を比べたいなどと少しでも考えた自分が恥ずかしい。まだまだ学ばねばならないことが山ほどあるって感じだな」
「そうですね……頑張りましょう。ギリアンが一流のハンターになってくれれば，ボクもそのナビゲーターとして鼻が高いですからね」
「任せとけって。……そうだ，メタル。スナッチャーの残骸処理班〝JUNK〞を呼んでおいてくれ。こいつはちょっと処理しかねるからな」親指を立て，リサの残骸を指さす。
「了解」
メタルは内蔵の直通ビデオフォンで，JUNKへと連絡をとり始めた。
そのとき，リサの残骸の中の機械が一つ，未だに活動を続けていることに，俺もメタルも気づいていなかった——。



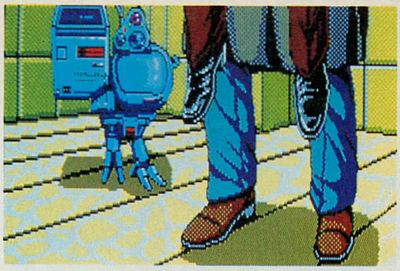
§9 RANDAM HAJILE
——ランダム・ハジル

「おかしい。肝心のフレディはどこへ行っちまったんだ？」
くまなく家宅捜索しても，なにも見つからないのにいらだちを覚えた俺の口から，期せずしてわかりきった文句が洩れる。
「ギリアン，急がば回れ，です。一旦外へ出て，張り込んでみるのはどうでしょう」
確かに，朝から仕事に出ているというフレディが，そろそろ帰ってくる時刻であるには違いない。
「そうするか。いくら残骸とは言え，頭が砕けた女の亡骸と夜を明かすのは，気持ちのいいものじゃないからな」
俺とメタルは階段を下り，交差点に止めたトライサイクルへと戻る。
202号室に異変が起こっていることに気づいたのは，愛車のドアを開け，中に乗り込もうかとしているそのときであった。
「メタル，あれを見ろ！」
指さした202号室の窓では，確かに消してきたはずの部屋の明かりが，小刻みに点滅していた。
——馬鹿な……。フレディが帰ってきたというのか？　だが，さっきから誰一人として，アパートに入っていった者はいない。……もしやリサがまだ生きているのでは？
様々な状況を想定しながら，俺たちは再び202号室のドアの前に立った。
そして，ドアを開けようとすると——なにっ？　鍵が掛かっている!?
やはり，部屋の中に活動している何者かがいるのだ。
「メタル，鍵をこじ開けることはできるか？」
「……ええ，このタイプなら，アルファビルとアクセスすれば大丈夫です」
「やってくれ」
「了解。……ただ今，アルファビルより電子ロック・ナンバーのサーチに成功。ドアをアンロックします」
ガチャリ。
その音を聞くや否や，俺は力一杯ドアを蹴り開けた。
もちろん，ブラスターをいつでも撃てるような体勢に身をおきながら。
と，部屋の中は，妙に暖かく重苦しい空気に支配されていた。





それは決して気のせいによるものではない。
足を踏み入れると，暑さと緊張のどちらからくるとも区別のつかない汗が，肌から噴きだしてきそうである。
室内灯で明々と照らされた居間に視線を一周させる。
が，先刻と変わったところは特に見当たらず，バスルームとの境に転がっているリサの残骸も元のポーズのままであった。
「メタル，リサだ。リサを調べてくれ。すべての機能が停止しているか，もう一度確認するんだ」
「わかりました」
メタルは自分に内蔵されたセンサー類を駆使し，リサの体内をくまなく調べ始めた。しばしの時間を経て，その結果が報告される。
「心配いりません，ギリアン。リサの体内のすべてのメカは，活動を停止しています」
とすると……。
バスルームを覗いてみる。
しかし，部屋の電気をつけ，ドアに鍵を掛けたような人影はやはり発見できない。
フラフラと鏡の前に立ち，意味もなく再度サンスクリーンを手にする俺。
――メタルに動体反応チェックをさせなかったことと，浴槽の水がなくなっていることに気づかなかったのが，俺のミスであった。
ガコン！
浴槽自体が，大きく横にずれた。
その跡に現れた人工的な穴から，もの凄い勢いで蒸気が噴き出す。
たちまちのうちに，バスルーム内は白いもやのかかったような状態になり，温度も急激に上昇を始めた。
その沸き上がる蒸気に混じって，黒い人影が穴から身を躍らし，とても人間のものとは思えないスピードで俺の背後に回る。
――しまった！
気づいたときには，その人影の太い腕によって，俺の首に強烈な圧力がかけられていた。
背後の男は，勝ち誇ったかのように，一語一語をゆっくりと発音する。
「くっくっくっ。You・shall・be・snatched.!!」
正面の鏡に映った男の顔を見ると――モンタージュそのままのフレディ・ニールセンが，狂気に浸ったような形相で笑っていた。
「リサも愚かな奴よ。あれほど俺が戻るまでJUNKERを引き留めておけと言っておいたのに，先走りやがって。こんな鈍い奴に殺られるとはなあ……。ギブスンのときのように二人で連係すれば，イチコロだったろうによお……けっけっけっ」
――くっ。やはりこいつら，二人がかりでギブスンを……。
俺は手にしているブラスターでなんとか反撃を試みようとした。
が，首を恐ろしい力で締め上げられているので，手が自分の意志のままにならないのに加え，フレディが俺のブラスターを持っている腕をがっちりと押さえ込んでいる。
スナッチャーの体から発せられるパワーは，とても一人の人間が対抗できるようなものではない。
「ひゃーっはっはっ。ブラスターさえ使わせなければ，おめえらJUNKERもただの人間だわな」
――い，息が……。
俺の危機に，メタルがまたもや例の作戦に踏み切った。「おいスナッチャー，お前にボクのメタルギア・ビームをくらわせてやるっ！」
しかし，フレディは全くそれに動じずに，メタルのほうをギラリと睨むと，ふてぶてしくも言う。
「ほう。おもしろい。撃ってもらおうじゃないかね，おちびさん」
「……」喉の奥に言葉を飲み込んでしまうメタル。
「いいことを教えといてやろう。俺とリサには，相互間情報伝達装置というのがついていてな……。リサのそれが，ついさっきまで作動していたのだ。つまり，おめえらの行動と会話は，すべて俺様に筒抜けだったというわけよ。



このまぬけがぁ。ひゃーっひゃっひゃっ」

「ギリアン……」メタルが泣きそうな声をだす。

「さてと。それでは，このJUNKERさんを片付けさせてもらうとするか。首を引きちぎるときは，どんな音がするのかなあ。……このお兄さん，ギブスンよりは硬そうだぞ。ほれほれ，ほれぇ」

フレディの腕に込められた力が，一層増した。俺の体は首吊りのような状態になり，ジリジリと宙に浮いていく。

——もはや，これまでか？

目の前の世界が，次第に赤く染まっていった。

人は死ぬ直前に，自分の一生を走馬灯のごとく顧みるという。

そのときの俺は，かつて体験した覚えのない映像——おそらくそれは失われた記憶の一部だと思うのだが——を，薄らいでいく意識の中で垣間見ていた。

☆

一面に白い壁が広がっており，薬品類がズラリと並んだ戸棚がある。部屋の中央にはベッドが置かれ，見たこともないような機材がその回りを囲む。

——病院だろうか？

ベッドの上に横たわっている人物は見えないが，白衣に身を包んだ数人の医師らしき連中が，その周囲でなにやら機材をいじくっているのが見てとれた。

手術を行なっているようである。

しばらくすると，白衣の人物の一人が俺の前にやってきて，手術用と思われる特殊な眼鏡と，マスクをはずした。

その素顔を見て，俺は愕然とする。

——ジェミー？　ジェミーじゃないか！

が，意識とは裏腹に，その場の俺は声を発することができない。

そんな俺の耳元に唇を寄せると，ジェミーは甘い声でささやいた。

「ギリアン，これでスナッチャーはOKよ」

——スナッチャーがOK？　一体どういうことなんだ!?

わからん。俺は以前にどこかで，スナッチャーに関係したことがあるのか……？

激しい頭痛が俺を襲った。

グワシャッ！

頭の中で，何かが爆発するような音が響いた。

ふいに目の前が明るくなる。

首のあたりが，すうっと軽くなるのを感じた。

と同時に，頭痛もきれいに引いていく。

——生きているのか，俺は？

「ごほっごほっ」

喉が強烈に痛かった。体も気持ち悪いほど汗ばんでいて，シャツがべったりと素肌に付着している。

虚ろな意識で肩のところを見ると，そこには頭部が粉々に撃ち砕かれたスナッチャー——フレディ・ニールセンがもたれかかっていた。

「危ないところだったな。もうちょっとであの世行きだったぜ」

背中越しに，初めて聞く男の声がした。

「誰だ？」脱力感に支配されそうな意識を奮い起こし，俺は身構える。

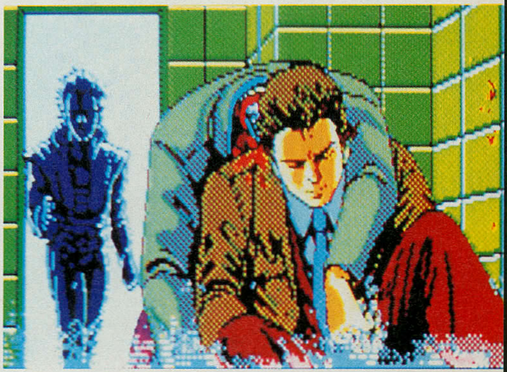
「……そうとんがるなって。俺はあんたの命の恩人なんだぜ。ありがとうの一言ぐらい言ってもらっても，ばちは当たらないと思うがな」

長めの金髪を，荒々しく蒸気の風になびかせて，一人の男がバスルームの入口に立っていた。俺とほぼ同じ，180cmくらいの長身で，薄いシャツの下に覗く，見事なまでに鍛え上げられた筋肉が，そのたくましさを物語っている。

手には，ブラスターを改造したような形状の銃が握られていた。

状況から判断すると，俺の首を締め上げていたスナッチャーの頭部を，この男が銃で打ち抜いたと考えるのが適切なようである。

「おっと，自己紹介でもしないと，口もきいてくれないって顔だな。……俺はランダム・ハジル。登録ナンバーBH75001，しがないバウンティ・ハンターだ」





バウンティ・ハンター，それは一種の賞金稼ぎである。

2041年，増殖するスナッチャーを撲滅するため，警視庁が一般市民に協力を求め，バウンティ制度を設立した。選挙権を持っているネオ・コウベの市民であれば，簡単な手続きを行なうだけで，ランナーとして名前を登録できるというシステムが，それである。

スナッチャーを破壊した際には，サラリーマンの平均月収の約10倍にも及ぶバウンティ料が支払われるため，荒くれ者どもがこぞってバウンティ・ハンターとして名乗りを挙げた。その正式登録数は500人前後，無登録で活動を行なっている〝闇ハンター〞を含めれば，ざっと1万人は下らないと言う。

が，その数の割りには，それなりの成果を上げているバウンティ・ハンターは，極めて少なかった。というのも，戦いにおいては一流であっても，捜査力を兼ね備えている人物というのが皆無に等しかったからである。

先刻からアルファビルにアクセスを試みていたメタルが，驚嘆の声を上げた。

「ギリアン，このランダムという男は凄いですよ。今月に入ってからだけでも，既に3体もスナッチャーを破壊しています」

「……ま，そういうこったな」口元を緩めるランダム。

しかし，俺の意識の中に，どうしても拭えないなにかが引っかかっていた。それは，ギブスンが残したフロッピーの中の一文——「バウンティ・ハンターのランダム・ハジルとかいう男には気をつけろ」——が，潜在的に働いていたのかもしれない。



場所をアパートの外のメイン・ストリートの一角に移して，ようやく俺は口を開く。

「俺はギリアン・シード。知っているとは思うが，他界したギブスンの後任のランナーだ。……とりあえずは，礼を言おう。が，一つ確認しておかねばならないことがある」

言葉尻が強まったのを聞き，ランダムの表情が硬くなった。それを見据え，俺は言葉を続ける。

「ランダム。お前，俺たちの後をつけていたな？」

「……ああ。JOY-DIVISIONあたりからしっかりとな……。捜査は俺に合わない。JUNKERに捜させ，おいしいところをいただく——それが俺流のやりかただ」

悪びれた様子はまったく見せず，ランダムはジャンパーのポケットから一枚の紙切れを取りだした。「こいつにサインしてくれ。俺がここのスナッチャ——フレディ・ニールセンを破壊したという証明書だ」

断る理由も見つからないので，俺は筆を走らせる。

「サンキュー。これで賞金が下りる」

「ランダム，貴様……」そのあまりに事務的な態度に，怒りを覚える俺。

「……ほらほら，すぐそうやって，感情を表にだす——悪い癖だ。それじゃ

ランダム・ハジル（年令不詳）
Randam Hajile



一月の間にスナッチャーを3体も処理した，凄腕のバウンティ・ハンター。どこからやってきたのか，何のためにスナッチャーを追い回すのか，彼についての詳しいことは誰も知らない。

冷静な判断などできやしない。……ギリアン，だいたいお前は既に3度，スナッチャーに殺られていてもおかしくないのを，自分でわかっているのか？」

——3度？　どういうことだ？

「やれやれ。その顔じゃ，全然わかってないって感じだな。よかろう，説明してやる」

ランダムは風に揺れる髪を手でかき上げてから，話し始めた。

「リサのときとフレディのとき。これはお前にもわかっているだろ。そのメタルとかいうのと，俺がいなかったら，どうなっていたかわからん」

——悔しいが反論できない。

「それと，もう1回。ギブスンの殺された現場でスナッチャーに遭遇したとき——。そこでおそらく，お前は死を見ていても当然の状況に身をおいていたはずだ。それがなぜ，殺されなかったかわかるか？」

言われてみれば，あのとき，スナッチャーは背後から容易に俺をレーザーカノンで撃ち抜けたはずだ。

それをわざわざ，時限爆弾とインセクターによる挟み討ちに切り替えた。

なぜだ……？

「お前は奴らのモルモットにされていたのよ」

ランダムが口元に冷ややかな笑みを作った。「スナッチャーにとって，JUNKERを殺すなんてことは一種のゲームに過ぎない。標的にどれだけ恐怖を与えられるか，奴ら，楽しみながら観察してやがるのさ。だから，よほどのことがない限り，初対面のJUNKERやバウンティ・ハンターを，その場で殺したりはしない。罠を張り巡らし，気も狂わんばかりの恐怖を感じさせておいて，最後に自分でとどめを刺す——ま，奴らのいつものやり口だわな」

「……」

「いずれせよ，その3度共，お前の状況把握能力の不足が招いた窮地であるには違いない。俺だったら，楽々と敵さんを破壊していたぜ。……そのへんの自分の未熟さを，良く認識しておくんだな，新米」

「……」ぐうの音も出ないとは，まさにこういうことなのだろうか。

ランダムは，なおも続けた。

「……そうだギリアン，お前にいいことを教えてやろう。スナッチャーどもを潰滅させるには，奴らが肌のメインテナンスをしている病院をたたくことだ。そうしないと奴らは，いくらでも増殖を続ける」

「貴様，ギブスンから情報を盗んでいたな」

「……だから，言っただろう。それが俺流だって。まあ，お前と俺，捜査担当と，破壊担当。仲良くやっていこうじゃないか」

ランダムは，歩道の脇に止めてあったバイク〝ロード・ランナー〟にまたがると，エンジンをふかし始めた。「あばよ。貸しはいつ返してくれてもいいぜ」

軽い爆音を残して，ランダムを乗せたロード・ランナーは，ネオ・コウベの夜景に溶け込んでいった。

ランダム・ハジル——今一つ，つかみ切れん男だ。信用していいんだろうか。

スナッチャーが肌のメインテナンスを行なっている病院——今後の捜査は，それを中心に展開していくことになるだろう。

リサ・ニールセン——奴は確かに，俺のことを準備をして待っていたと言った。一体なぜ俺が来ることを察知できたんだ？

俺の頭の中で，幾つもの考えが断続的に，現れては消え，消えては現れ，を繰り返していた。

人はこれを〝混乱〟と呼ぶのだろうか。

やがて，乱数的に発生していたそれらの思考パターンが，一片の言葉によって一掃される。

「スナッチャー……！」

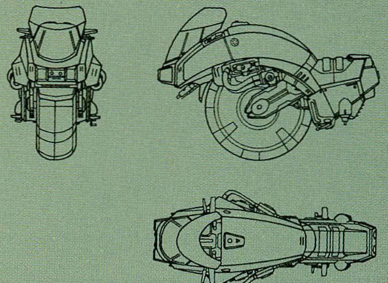
ジェミーの声であった。

死の淵で垣間見た光景が，鮮明に俺の脳裏に甦る。

このとき既に，俺の人生が決してスナッチャーと切り離すことができないものであるということを，俺は本能的に予感していた。

ロード・ランナー

1秒間に3000回転のジャイロ・モーメントで車体のバランスを維持する1輪バイク。今やモーター・スポーツの主流となっている。狭い路地などでも自由に移動，反転できるため，区画整理の進んでいない南のエリアで特に人気がある。



・DATA

正式名	BMX-srx-600
ボディ	炭素繊維＋セラミック・ハニカムモノコック・ボディ
全長	1,800mm（本体のみ） 2,200mm（バランサー，エアロ・カウリング含む）
最大出力	400ps（20秒以内）
最大トルク	87kg
乾燥重量（ドライ）	220kg
最高速度（整地上）	300km/h
ギア	6段10速（オート・クラッチ変換可能）



ACT 2　☆☆☆ CURE ☆☆☆

さて，ACT 2は，軽ーく大筋だけを追っていくぞ。タイトルの〝CURE〟は，「治療」という意味。つまり，スナッチャーたちが肌のメインテナンス（治療）をしている病院を中心に，物語が展開していくわけだ。胸を打つランダム，笑わしてくれるナポレオン，そしてアッと驚く大どんでん返しと，見所はイッパイ。もちろんゲームを解く上でのヒントも散りばめてあるので，行き詰まった人は参考にしてね。ではでは——。

§10 JAIME ——ジェミー



ACT 2がはじまるとまず，今までのストーリーをもう一度，回顧することになる。メタルが重要人物たちの顔を表示するのに併せて，局長が要所要所を解説してくれるのだ。こういう親切設計はうれしいね。



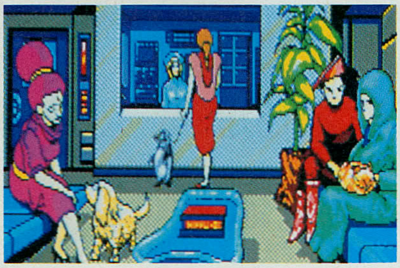
ようやくハリーが，リトル・ジョンのメモリーチップを分析してくれた。その結果，出てきた映像がコレ。「OLEEN」という名前の病院のようだ。果たして，ここがスナッチャーたちが肌のメインテナンスをしている病院なのか？



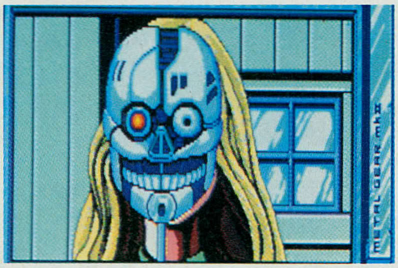
情報を仕入れるには，やっぱりナポレオンに会うのが一番。なんとヤツは，サンタクロースのコスチュームで現れた。しかも，その衣装は，アウターヘブンのマスクを作っているメイク・スタジオ製。意外とオシャレに気を使う男なのかな。



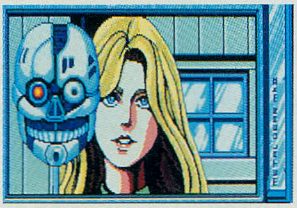
ナポレオンに教えられてやってきたのが，ここ「オウリン病院」。あのスペルを「オウリン」って読むのは，ちょっと強引な気がするんだけどなあ。ま，虎穴に入らずんば虎児を得ず。入ってみましょ。



なにやらお上品そうな奥様がたが，手に手にペットを連れている。まさか，この人たちがスナッチャーで，犬がインセクターなのか(んなわけないでしょ!)。案の定，中は単なる動物病院だった。ムダ足ってことか。



ネオ・コウベの薬の製造・販売を一手に引き受けているのが，コウベ薬科研究所というところ。何を隠そう，そこにはジェミーが勤めているのだ。「OLEEN」病院の情報を聞こうと思ってビデオフォンをかけると，出てきたのは……。

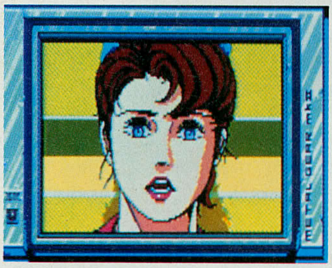


まさか，ジェミーもスナッチされてしまったのか？——と驚いたら，ちょっとした彼女のいたずらでした。これは単なる留守番電話。「そんなに慌てちゃって……ギリアンの気持ちはすっかりジェミーにスナッチされてますからね」（メタル談）



コウベ薬科研究所のビデオフォン・ナンバーをたたくと，ようやくジェミー本人と会話ができる。ポイントとなるのは，スナッチャーが肌の治療をするためには，紫外線療法のできる設備が必要だってこと。ジェミーにその種の病院のリストアップを頼むことにした。

§11　INNOCENT GIRL
――天真爛漫な少女



捜査をしている最中，メタルのビデオフォンが鳴りだした。取ってみると，血相を変えたミカが映る。「ギリアン，やっとつかまえたわ。さっきカトリーヌから電話があったの。あなたに渡したい物があるって。なんだかすごくおびえてたわ」



さっそくギブスン家へ行ってみると，カトリーヌはどこにもいなかった。イヤな予感がする……。調べていくうちに，思わぬところに隠し棚があるのが見つかった。そこには，ギブスン家のミニチュアの形をしたオルゴールが……。

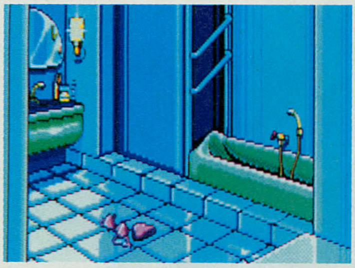


一方，書斎はメチャクチャに荒らされていた。もしやスナッチャーが何かを探しに……？　待てよ，カトリーヌが俺に渡したいと言った物，ひょっとしたら，それがヤツらの病院を知るための手掛かりとなる品なのでは？　カトリーヌよ，どこへ行っちまったんだ!?





ふいに，窓の外から大きめの物体が投げ込まれた。落ち着いて凝視すると――アリスじゃないか！　これはヒドイ。全身がズタズタに引き裂かれている…。これほどむごたらしいことができるのは，やはりスナッチャー以外に考えられない。



カトリーヌがどこにも見つからず，疲れ果てて自分のマンションに戻る。おやっ，誰かがシャワー・ルームに入っているぞ!?　まさかスナッチャーのヤツが身を清めているのか？　床に落ちている，かわいらしいランジェリーが気になるなあ。







えいっとシャワー・ルームのカーテンを開けてみると――カ，カトリーヌ!?　なんだってキミがこんなところに……。えっ，いや，決してボクは覗こうとしたわけじゃなくて……わー，ごめんなさい！「もう，ギリアンったらエッチなんだからぁ」（カトリーヌ談）





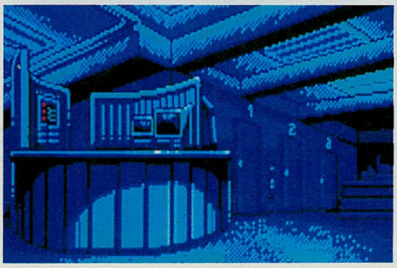


カトリーヌにお湯をかけられてビショビショになってしまったが，命からがらに彼女が持ってきてくれた物は，そんなことを忘れさせるほど貴重な品だった。そう，ギブスンが使っていた「病院リスト」なのだ。このリストの中に，問題の病院があるはず。ヒントは，ギブスンが残していったチェスの駒だっ！

§12　THE HOSPITAL
——病院



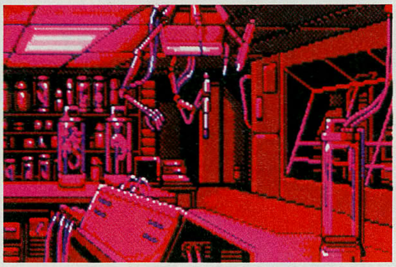
ようやく見つけた「×××××病院」。なるほど，○○○が故障してたから，あんな風に見えたわけか。どうやらこの病院も，廃線になったチューブ・ライナーの上にあるようだ。メタルにドア・ロックを解除してもらって，Let's Go！



病院内は，至るところにチリやホコリが積もっていて，人の出入りしている形跡が全くない。受付のところにあるスイッチを押すと，扉1〜3が開くようになっていた。すべての部屋を調べてみるべし。



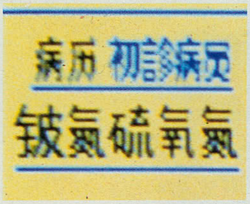
1号室は，手術室。肌のメインテナンスをするには，この部屋を使わなければならないと思うのだが，あいにく機械類は動きそうにない。おかしい，またもや読みちがいだったのか？



つづく2号室は，実験室のようだ。しかし，やはり器材はすべてホコリをかぶったまま。メタルが叫ぶ。「ギリアン，ホコリの上に真新しい足跡を発見しました！……と思ったら，ボクたちの足跡でした」



そして問題が，ここ3号室。真っ暗なのでメタルのライトをつけると，ごらんのようにスポット処理となる。ここでは，自分でスポットを動かして，三つのものを見つけださなければいけないのだ。映像を『取る』しておくことも，忘れないように！

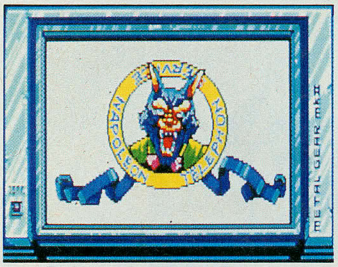




なにやら中国語で書かれたようなメモを発見した。だけど，こんなの読めるわけがない。また，アウターヘブンのマッチが落ちているのも非常に気になる。やはりこの病院には，なにか裏がありそうだ。



いったん本部に戻って，ハリーに相談してみた。「中国語は中国人に尋ねろ」――なるほどね。さらにハリーは，1枚の写真を見せてくれる。これは，彼が子供の頃の唯一のメモリアルなんだそうだ。うーん，なんだか意味ありげ。

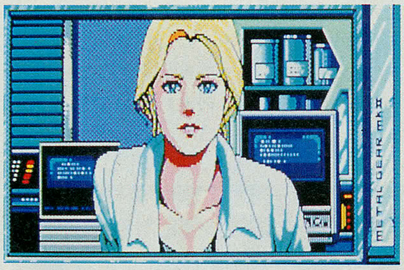


さっそく，その中国人のところへ電話すると，珍しくヤツは外出中。それにしても，この留守番電話は，どういう趣味をしてるんだ？――ん，待てよ。ひょっとしたら，ひょっとするのかな。

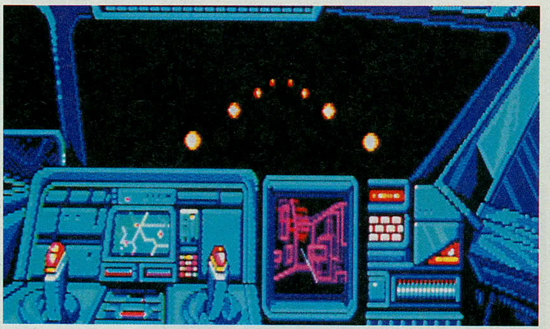


なんだ，やっぱりひょっとしたんだ（なんだか良くわからない文章だけど，まあ，そのへんは自分で推理してください）。なお，そのあとの場面の謎がどうしても解けないという人は，化学の教科書に載っている元素記号表を見てみよう。「スイヘイリーベ，ボクノフネ…」。

§13 Blow Up
――暴走



ジェミーからビデオフォンの連絡が入った。「例の病院なんだけど，2030年に地下の大規模な拡張工事を行なってるのよ。そうなの，あの病院には地下があるの！」――そういうことか。よし，もう一度チェックに行かなくては。



例によって，トライサイクルに乗り込み，行き先指定カーソルをアノ病院に合わせる。すると車体が空中に浮きアッという間にトップ・スピードに。おや？気のせいか，いつもよりも窓の外の明りの流れかたが速いように感じるぞ。

●関連映画

『ブレードランナー』を知らずして，『スナッチャー』を語るなかれ――そう，『スナッチャー』の舞台設定は，かなりの部分で映画『ブレードランナー』の影響を受けているんだ。ザッとそのストーリーを紹介すると……。

ときは近未来。舞台はロサンジェルス。地球外惑星での労働作業用に作られたレプリカント（人造人間）が反乱を起こした。そのうちの4体が人間社会に紛れ込み，人類への謀反をくわだてようとする。レプリカントは外見上，人間そのままなので，見分けることは容易ではない。そこで，ブレードランナーと呼ばれる職業の男たちが，レプリカントの破壊に乗りだした……。



『ブレードランナー』

発売元：ワーナーブラザーズ
メディア／価格：

VHS	13,900円	(税抜)
Beta	13,900円	(税抜)
LD	7,591円	(税込)
VHD	7,591円	(税込)

収録時間：117分



『ブレードランナー完全版』

未公開シーンや，美術担当のシド・ミードの原画集を収録したパーフェクト・バージョン。

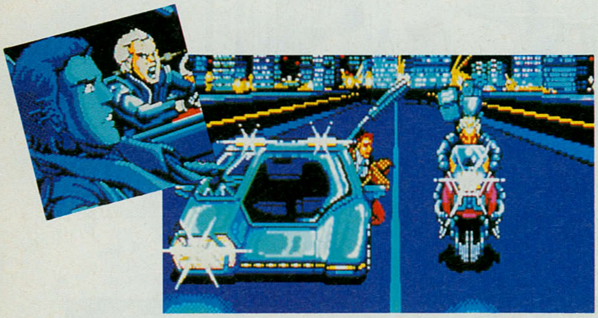
発売元：ワーナーブラザーズ
メディア／価格：

VHS	13,900円	(税抜)
Beta	13,900円	(税抜)
LD	12,463円	(税込)

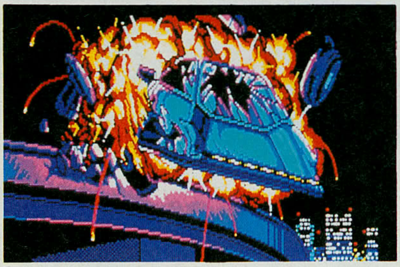
収録時間：119分



ゲゲッ，どうしたことか，ブレーキが効かない！　スナッチャーのヤツめ，俺のトライサイクルに細工をしやがったな。まずいぞ，このままではとても車体を制御しきれない。ハイウェイから転落してしまうのも時間の問題だ。



と，そのとき，すぐ脇から男の声がした。「ギリアン，こっちだ。飛び移れ！」――ランダムだっ！　ちくしょう，まったくいつも，いいときに現れてくれるぜ。まあ，俺のあとをつけているんだから，当然か……？

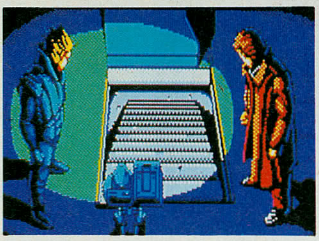


最高速のままハイウェイの外に飛びだし，大爆発を起こすトライサイクル。間一髪で，助かったってわけだ。それにしても，どうやってこんな細工をしやがったんだ？　謎はますます深まるばかり。

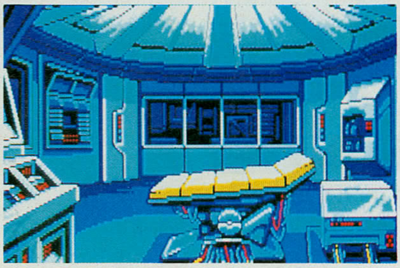


ちょっと，ねえ，ランダムちゃん，これはあまりにもヒドイんでないかい？　バイクに乗りそこねた俺を引きずりまわすなんて……。――こういうコミカルさが，実にイイ味をだしてるよね。

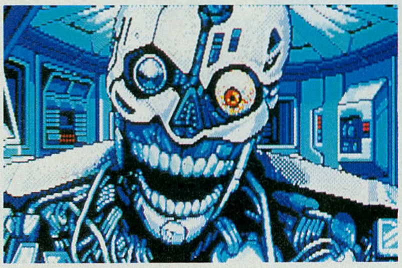
§14 RESTORATION――復元



病院に到着して，再度3号室を調査してみると，さっきは見落としていたところに階段が！　なるほど，これが地下への入口なわけか。この場面では，誰が先頭になるかを決めるために，ランダム，メタルと，3人でジャンケンをすることになるんだ。



地下のフロアは，上とまったく同じ構造になっていた。受付があって，部屋が三つ――ただし，ごらんのとおり，このフロアは多くの機械が稼動しており，ついさっきまで誰かがいた気配を感じさせる。



メタルの動体反応センサーが鳴り響いた。スナッチャーだっ！　人間の格好をしていないコイツを見るのは，はじめてだ。コッコワイ……。おっと，殺られる前に，ブラスターで破壊しちゃえ！

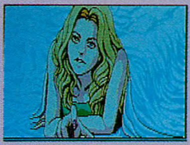


見事にスナッチャーを倒して部屋をでようとすると，背後でその死体（？）がムクッと起き上がった。ヤツは不死身なのか!?　えーい，もう一度，勝負だ！　俺の反応速度を見せてやるぜ！

ちょっとおもしろい情報

ゲーム中なかなか見られない画面をご紹介しよう。まず，ジェミーに電話したときに，タイミングによっては写真Aのような画面がでてくる。しつこくTELすること，これがポイント。淡泊な人には見ずらいグラフィックなのだ。

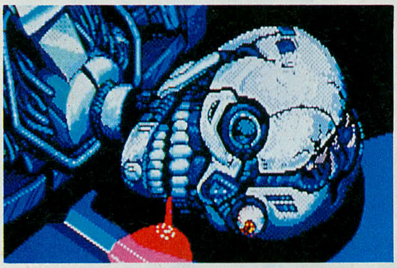
それから，噂のCDモードというのが，やっぱりあった。これは，ギリアンが自分の部屋にきたときに，しつこく「見る」「調べる」すればOKだ（写真B）。



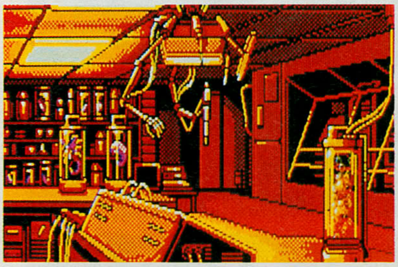
▲写真A



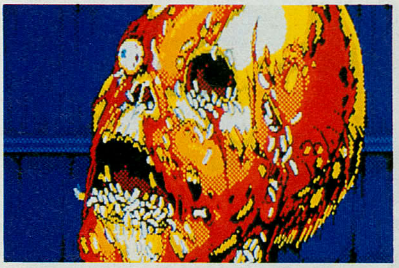
▶写真B



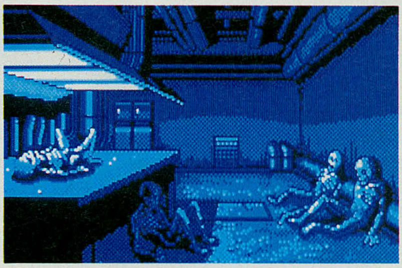
今度は間違いなく，ヤツの機能も停止したようだ。口から血液を流すあたりが，その精密さをうかがわせる。いったい誰がこんなバイオロイドを作り上げたんだ？　ランダムが言う。「こんなにしぶといヤツが何万匹もいたら，地球はおしまいだぜ」



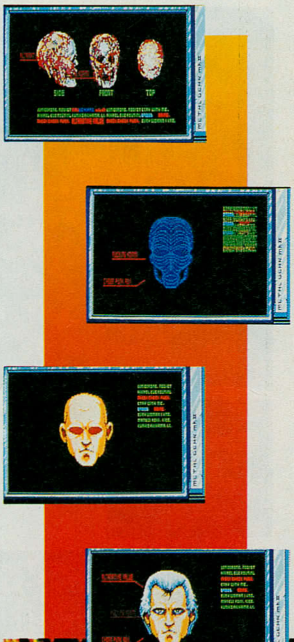
ここは2号室。一見，何もやることはなさそうだけど，そんなことはない。実は，ここで見たり調べたりしてフラグを立てておかないと，3号室に入ることができないのだ。扉3を開けるためには，受付のボタンの使いかたに一工夫が必要だぞ。



こっこれは……!?　3号室に入ると，ものすごい悪臭と共に，腐敗した人間の死体が目に飛び込んできた。ほとんど白骨と化したものが4体も転がっており，どうやらここはスナッチャーどものモルグ（死体置き場）らしい。



死体の死亡推定時期は，1体が1か月以内，3体が4か月以上前だった。どうやらコレらは，スナッチされたオリジナルの人間たちのようだ。とすると，死体が誰なのかを調べることによって，現在スナッチャーがバケている人物を特定できるのでは？



さっそくメタルに，死体の復元をしてもらうことにした。一人目がフレディ・ニールセン。二人目がその妻のリサ。三人目は，この病院の院長の中国人，陳　周鳳。うん，ここまでは俺たちが調べてきたとおりだ。

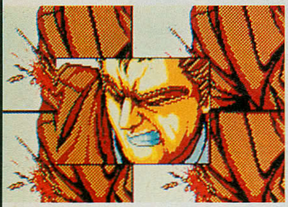
そして4人目が……ええっ，まさかあの人がスナッチャーだったなんて……!!　そうか，やはり中国語の暗号は，あの人のことを指していたのか……。たしかに，そう考えれば，今までの不可思議な事件もすべてつじつまが合う。

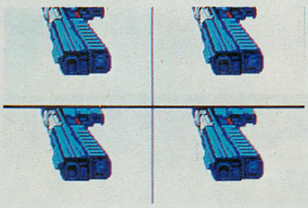


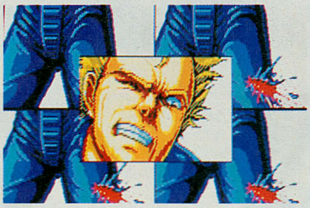
と，そのとき，暗闇の中に10個の目が現れた。俺たちの侵入に気づいた陳　周鳳が，スナッチャー軍団を引き連れて襲いかかってきたのだ。ただでさえ手ごわいスナッチャーなのに，5匹も同時に相手にしなければならないなんて……。ピンチ！

ヤツらの放ったレーザー・カノンが，俺の腕を，ランダムの足をヒットした。だめだ，これではブラスターも撃てない。くそっ。俺たちのことをなぶり殺しにするつもりなのか？　ここのシーンは，ストロボ・アクションのような処理がなされていてカッコイイんだ（んなこと言ってる場合じゃないって？——ごもっともです）。







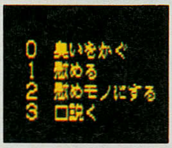


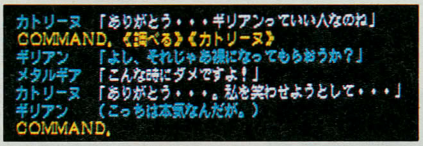


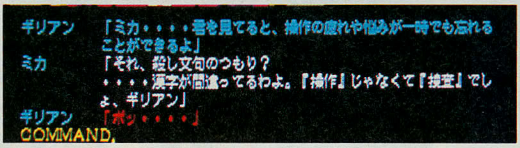
爆笑メッセージ大公開！

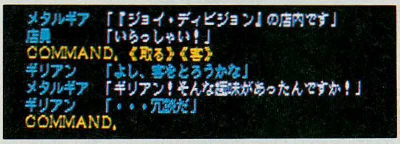
『スナッチャー』のメッセージには，ホントおもしろいものが多い。特に，ギリアンとメタルの掛け合いは，漫才を聞いているようだ。ここに，爆笑メッセージ&コマンドのいくつかを載せてみた。ゲームを解くことばかりに専念しないで，たまには（？）大声で笑っちゃおう。

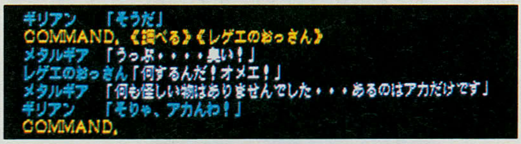


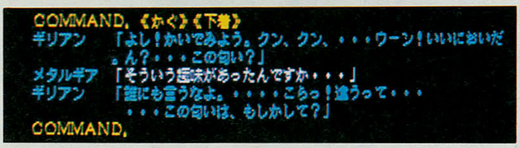


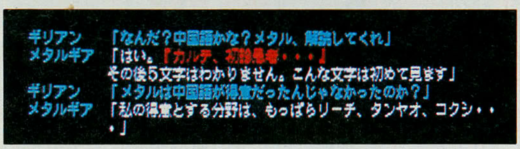


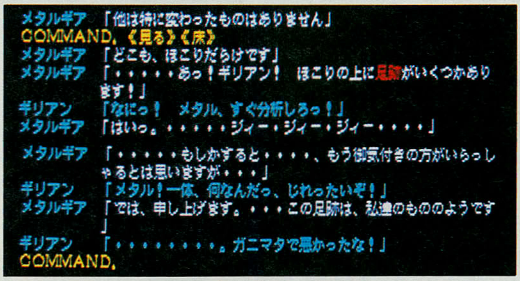


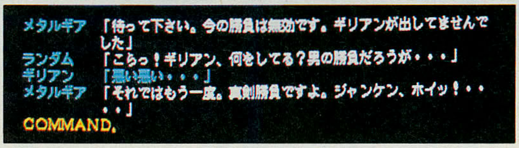


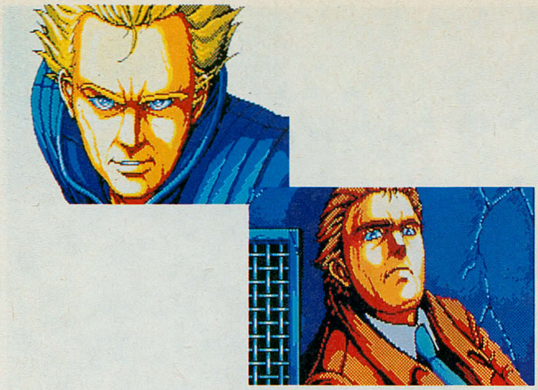






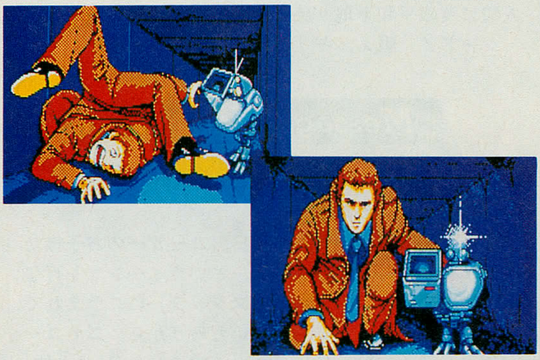




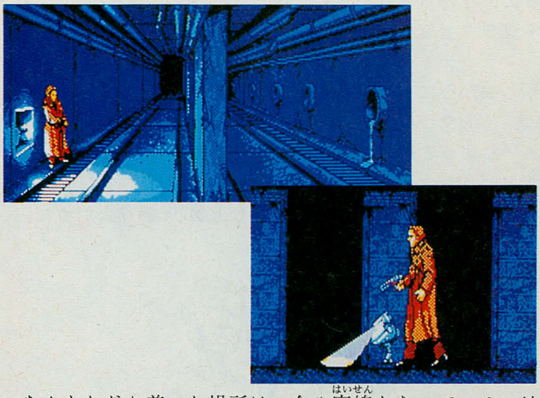


史上最大のピンチに，ランダムが一つの提案をした。「しかし，それでは……」と，言葉に詰まってしまう俺。ランダムは口元に不敵な笑みを浮かべながら言った。「季節はずれの花火を打ち上げるなら，派手なほうがいい」――シブすぎるぜ，ランダム！

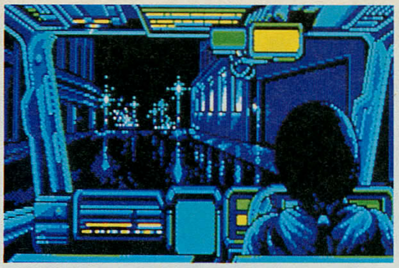
§15　JUNKER
――ジャンカー



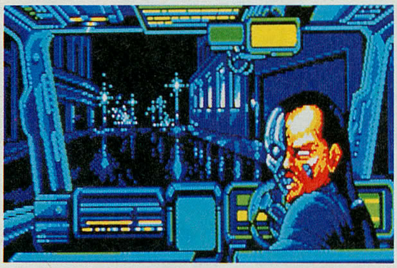
俺とメタルが抜けでた場所は，人ひとりの体が通過するのがやっとの，狭い通路だった。メタルのライトを頼りに，先へ進んでいくと……。こんなシリアスな場面でも笑いをとろうとするギリアンが涙ぐましい。



なんとたどり着いた場所は，今や廃線となっている，地下鉄〝チューブ・ライナー〟の地下道だった。もしやスナッチャーたちは，これを通路代わりに利用していたのか？そうか，だから連中は，ネオ・コウベのどこにでも自在に出現できたのか。



とりあえずは，JUNKER本部に戻らなければいけない。手近なところに止められていたタクシーに乗った。「俺はJUNKERだ。コウベ・オムニビルまで頼む」



すると，運転手が不気味に笑いながら答える。「あんたの行くところは決まってるんだがね。それは……」「それは？」「……地獄さっ！」――なんと，陳　周鳳がまだ生きていたのだ！



1対1なら負けやしないぜ。俺のブラスターから放たれた弾道が，的確に陳を貫いた。それにしてもコイツらのシブトさと言ったら，ハンパじゃない。あと一人――アイツはもっと手ごわいんだろうか？





さて，このゲームの最後に登場するスナッチャーとの対決は，実際にプレイするまでのお楽しみということにしておこう。さまざまな伏線の張りかたに感動してもらえたかな？

ただし，ヤツを倒せたとしても，まだネオ・コウベに平和が訪れたとは言えない。あくまでも拠点のひとつをたたいたに過ぎず，この街のどこかにスナッチャーは息をひそめて着々と活動しているのだ。

ヤツらを壊滅させることができるのは，いろいろな意味でギリアン・シード，キミしかいない。

人類に真の平和を取り戻すその日まで――頑張れギリアン・シード！　戦え，ギリアン・シード!!

開発おもしろこぼれ話だ

Message from Creator
チーム・メタルスレイブ

・タイトルは「JUNKER」のはずだった……

某メーカーの麻雀ソフトに，雀華（ジャンカ）というのがあって，商標が取れそうになく，泣く泣く変更……。

・コマンドはW◯VYちゃんというMSXパソコンで作っていた！　WA◯Yちゃんは気まぐれで，1日に何回も暴走してスタッフ泣かせの名人だった。メイン・プログラマーの私物WAV◯ちゃんも強引に利用して『スナッチャー』は作られた。

で，そのコマンドは，SNATCHER BASICとでも言うべきプログラム言語だったんだけど，スタッフが日常会話やなんと結婚式の祝電にまでコマンド用語を使うのがハヤってしまった！

・ハード・ドライビングな開発にリタイア続出

バリウム飲んでるかーい！　点滴打ってるかーい！

血尿でてるかーい！　胃の穴開いてるかーい！

・必須開発ツール！　リポ◯タンDスーパー！

リ◯D以外にもドリンク剤は大はやり。中にはリキッド・スカイまっ青のドリンク剤を見つけてきて，こわごわ飲んじゃうヤツも！

・陳シュウホウは実在した！

なんとコナミビデオの香港ムービー「？」にチン・シュウホウという人が出演している！（実在の人物とは関係ありませんのであしからず）

・ちょっとオマヌケ，コピーガードです

適当にコピーすると，ミカが泣く!?　知ってるヤツは悪いヤツだ！　ちゃんと買ってよん！

・オトリ捜査ならぬオトリ調査

ゲームも完成に近づいたある日，ユーザーのお子様たちをコナミに招いて反応を見る，というイベントを行なった。でも，こわいお兄さん（スタッフ）にニラまれてると本当の感想を言ってくれないだろうから，ニセユーザーを送り込んだワレワレ。スタッフのひとり「とよ坊」（当日22才）を高校生に仕立て上げ，回りの子供たちから生の声を聞いてもらったのだ。帰るときにユーザーの子たちにはプレゼントをあげるんだけど，とよ坊にはカラのプレゼントをあげたりと，楽しんでいたのはスタッフのほうだったりして。

・グラフィックのためなら，うじ虫も！

スナッチャーに殺された人間のグラフィック――そう，うじ虫がうにょうにょ動くアレ。細部まで凝るワレワレは，そのグラフィックを仕上げるため，うじ虫を大量購入！しようと思ったけどコワイのでやめた。ハエになったらどうしようとか，本当にメタルの言うとおりに食いつくすのか実験しようとかの声も上がり，盛り上がった。



ANGELUS
アンジェラス〜悪魔の福音〜



アンジェラス

各分野のエキスパートが集結!! ノリはアニメビデオだ

● 対応機種／価格：
- PC9801シリーズ(5インチ2HD×2／3.5インチ2HD×2)
- PC8801mkII SR以降シリーズ(5インチ2D×4)
- FM77AV(3.5インチ2D×4)
- MSX2(3.5インチ2DD×3)　　価格はすべて8,200円

● 発売日：'88年7月
● 発売元：ENIX

ENIXという会社は，一般によく言われる"ソフトハウス"とはちょっと違ったシステムでゲームを制作しているってこと，みんな知ってるかな。普通はゲームを作るとき，制作スタッフとなるのは，その会社の社員もしくはバイトの人たち。つまり，プログラマーやグラフィック・デザイナーなどの専門職の人たちが，みんなそこの社員になっているのが一般的なんだ。

ところがENIXには，そうした開発スタッフの社員というのが，まったくと言っていいほど存在しない。かわりに，社員の人たちは皆，プロデューサーという仕事に従事している。力量を持っているフリーの人材を捜しだし，うまくコーディネイトして，1本のソフトが完成するまでの監督をつとめる──それが彼らの活動内容だ。

あの『ドラゴンクエスト』にしても，シナリオ堀井雄二(アーマープロジェクト)，プログラム中村光一(チュンソフト)，音楽すぎやまこういち（すぎやま工房），モンスター・グラフィック鳥山　明（バードスタジオ）と，個々の活動フィールドを持っていた人たちを集めて制作されたというのは，もう有名な話だよね。大ヒットの影には，これだけのメンバーを揃えて，希薄になりがちなスタッフ間の連絡を上手に行なった，プロデューサーの手腕があったことも見逃しちゃいけない。

で，そうしたENIXお得意のコーディネイト・パターンにしっかりとハマッた作品が，この『アンジェラス』だ。これまた制作メンバーは，なかなか豪華。

グラフィックに『ダーティペア』でおなじみの土器手司。原案がやはりアニメ界では有名な会川　昇と，『ジーザス』の雅　孝司。音楽はもちろん，すぎやまこういち。そしてプログラムには，新鋭チームのブロークンハート──と，この面々を見ただけで，プレイしてみたいと思う人もいるんじゃないだろうか。また，プロデューサーには，ENIXとしては初めての女性，伊藤慶子さんが抜てきされている。

でもって，ゲームをプレイしてみると，これが非常に映画を意識して作られているということがわかる。オープニングに登場する，暗闇の中でなにやら奇妙な作業を行なう3人組。その正体が明かされるのは，エンディングにかなり近づいた頃──というストーリー展開のさせかたなどが，その一例。グラフィック表示のしかたや音響効果などにも，「狙ってるなあ」と思わされる部分が多い。

さらに，最も映画っぽくなっているのが，一度ゲームを解いたあとに使えるようになる，アプリケイション・システムという新アイデアだ。このモードを選ぶと，キーボードに何も手を触れなくても，勝手にストーリーを最初から最後まで見せてくれて，さながら2時間半の一大ロードショーが楽しめるようになっているのだ。これは，もうほとんどアニメビデオの感覚。AVGのひとつの方向性を示してくれたと言ってもいい。

なお，89年9月に発売されたPC-9801版は，他機種のものよりもストーリーが多少ふくらませてあって，グラフィック画面も10数枚増えている。以下では，その98版を使って解説してみることにした。他機種でプレイした人は注目！加えて，土器手司氏の原画もふんだんに掲載してみた。ファンの人は必見だぞ！





オープニングでは，3人の男たちが暗闇で何かを発見するシーンが描かれる。開け閉めしている重い扉から推理すると，ピラミッドかなにかの遺跡の中のようだ。スタッフ・クレジットとシンクロしていて，なかなか映画っぽいぞ。

HOW TO PLAY あそびかた

このゲームもまた，基本的にハマりやゲーム・オーバーがなく，誰にでも最後まで行ってもらおうというコンセプトで設計された作品だ。なわけだから，コマンドをひたすら選んでいけば，とりあえずエンディングまでたどり着けちゃう。ただ，なかなかフラグが厳しかったりするから，そのへんで，てこずるかもしれないぞ。

ポイントとなるのが，会話のメッセージだ。各場面で新しいメッセージが出なくなるまで，繰り返し会話をすること——これが大事。「考える」コマンドで，今までの出来事を整理しないと，先へ進めないところもある。

また,関係者の写真を撮っておくことも忘れないように。ひとつフラグを立てる（新しいメッセージを見る）たびに，他の会話コマンドも試すようにしてくれ。

ゲームデータの記録，再開

コマンドの中の「セーブ」を選べば，そこまでのゲームデータが記録できる。ただし，セーブできるのは，1か所だけ。また，ディスク1にデータが書き込まれるので，そのディスクにはプロテクト・シールを貼らないように。

セーブした場所からゲームを再開したいときは，やはりコマンドの中の「ロード」を選べばOK。ディスクを立ちあげたときに表示される「セーブしたところからはじめる」というコマンドを選んでも良い。

ゲームの目的

ペルーと日本で起きた原因不明の奇病の謎を解明し，それに対処すること。

使用するキー

f･1～f･5 画面下に表示されているコマンド群の中から，自分が行ないたいものを選ぶ。その動詞によっては，続いて名詞を選択しなければいけないこともある。

SHIFTキー 表示されているコマンドを，つぎに進ませる。コマンド数は，最大で10個。



◀たとえば下にならんでいるコマンドの中から「話す」を選ぶ



すると，何について話すのかを再度選択することになるわけだ

ESCキー 選んだコマンドをキャンセルして，ひとつ前のコマンド群に戻る。

ゲーム・オーバー

ハマったりゲーム・オーバーになったりすることはない。

inside The package パッケージと中身



・パッケージ…………表紙はやはり土器手氏のイラストだ。「ネオ・オカルトAVG」と銘打たれている。
・ディスケット………ENIXのエンベロープって，結構気に入ってます。
・マニュアル…………ゲーム中には出てこないグラフィックが，何点か載ってるぞ
・動作マニュアル……ゲームのプレイ方法が書いてある。

ホンキでPLAY ホンネでREVIEW

スタッフ一同，映画をめざして制作したというだけあって，エンタテイメント性にあふれた娯楽作品に仕上がっているね。特に，犠牲者たちが顔に青筋を立てて，緑色のミイラになっていくシーンなんかは，かなりの迫力。ホラービデオ真っ青なのだ（あぶない）。ストーリーを鑑賞できるアプリケイション・システムにも拍手。パチパチ。

だけど，システム面において，もうひと工夫ほしかったという点があるね。たとえば，登場人物たちがメッセージに合わせて口をパクパクしてくれるんだけど，ゲームが進むにつれて，これが邪魔っけになってくるのだ。

その昔，『ブラスティー』というロボットものRPGがあった。戦闘シーンで当時としては驚異的なアニメをしてくれたんだけど，やはりこれも戦闘のたびに見せられると，感動よりもイライラのほうが強くなってしまった（『ブラスティー』には，アニメを見ないモードもあった）。

『アンジェラス』にもそれと同じことが言えると思う。アプリケイション・システムでは，登場人物たちが口パクをしていてもいいかもしれない。でも，ゲームをプレイしているときに，その口パクの時間を待たされるってのはツライのだ。特にこのゲームは，会話のフラグを立てるまで，ついつい同じメッセージをだしてしまうことが何度もある。そういうときに，スキップすることができないってのは，どうも……。

余談だけど，このゲームの発売直後，マニアの間で「アンジェラス口パク高速化ルーチン」というのが出回った。使用すると，口パクが一瞬にして終わり，ゲームが気持ちいいほどスピーディに進むのだ。これって，なんかオカシイよね。(注：隠しコマンドで口パクは飛ばせる→74ページ参照)

それから，フラグが立っても前のメッセージがそのまま残っている場合があることや，エンディングになっても解き明かされない謎があるために消化不良の感じがするってこと――このへんもちょっと気になった。90年に発売になるという『アンジェラス2』では，そのへんが改良されていることを期待しましょう。

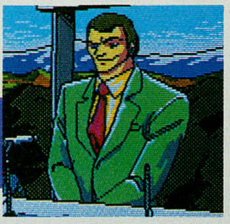
あ，なんかキツイことばっかり書いちゃったけど，ハイレベルの作品であることは，間違いないからね。誤解のないように。

CAST 登場人物



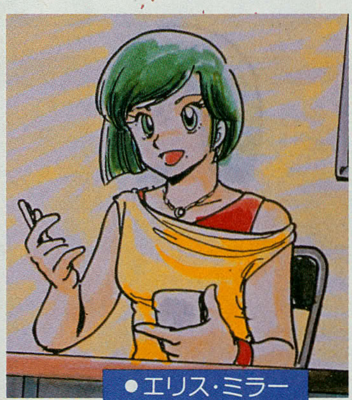
●ブライアン・パール（27才）

このゲームの主人公。ロンドンポスト紙の新聞記者で，人生をエンジョイするタイプの男。ペルーからロンドンへ帰る飛行機の中で，偶然隣に座ったガルンの奇怪な死に直面したときから，運命の渦に身をゆだねることになる。



●ゲイツ・シュミット（45才）

バイエルン建設会社の副社長。西ドイツから出張でペルーに行き，ダム建設の仕事に携わっていた。その落成式の日，大勢の観衆の前でスピーチをしていたときに，奇怪な死にかたをする。



●エリス・ミラー（24才）

ブライアンの恋人。同じ職場で働いており，やはり今回の奇病の調査を担当する。とにかく元気で，好奇心が旺盛。彼女の存在自体が，この物語のテーマのひとつでもある。



●ガルン・ドッペス（45才）

西ドイツの保険会社，G・I・Uの営業本部長。ロンドン行きの飛行機内の，ブライアンの隣の席で，突然奇病に犯されて息をひきとる。その壮絶な死にざまは，あまりに有名。



●エイミ・ハミルトン(15才)

ロサンゼルス在住の女の子。ペンフレンドの美春を訪ねて，日本にやってくる。新宿の高層ビル街をバックに，彼女も例の奇病の犠牲者となってしまう。



●ガイス・アラハード(25才)

ロンドンポスト紙の編集部に勤めるブライアンの2年後輩の記者。本編では，たいした役割は果たさないが，ひょうひょうとした感じで，いいボケ役を演じている。



●パルドン警部

ペルー警察の警部。バイエルン建設副社長変死事件の捜査を担当している。一見まじめそうな人物なのだが，良くない噂がいろいろ流れているという。



●ガストバ

不思議な品物を多数扱っている古美術商。エドガーに「悪魔の福音」を売りつけた人物でもある。なぜか，その内容についても詳しい。



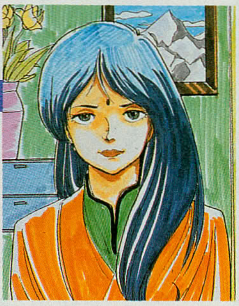
●モリアム教授

ペルー大学考古学科の教授。古代文献について調査研究をしており，いろいろな情報を握っていそう。「悪魔の福音」をひたすら見たがっている。



●エドガー・スミス(49才)

ブライアンの友人である，世界的権威の細菌学者。やはりガルンの死に直面し，今回の事件に巻き込まれる。「悪魔の福音」を所持しており，青い石に異常な関心を示す。



●イザベル・スーザ

ペルーにおいて，謎の鍵を握る女性。ガルンとどのような関係だったのか，そのへんを調べてみる必要がありそう。彼女の夫，アントニオ・スーザの死についても，不可解な部分が多い。



●デュマ

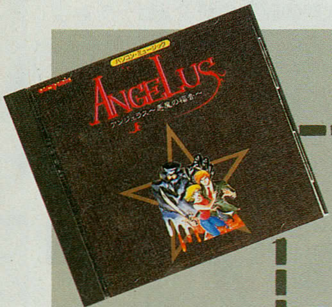
ペルーに住む占い師。その的中率は9割以上だという。今回の奇病についても，すべてを知っているようであるが，なかなか真実を告げてはくれない。



●デボラ

エドガーの妻。危険な感じすらも与える妖しい美しさを放っている。先妻アンが謎の死をとげたあと，エドガーと結婚する。PC98版にしかでてこないキャラ。

関連レコード



アンジェラス ～悪魔の福音～

■発売元：アポロン音楽工業
TEL03(353)0191
■メディア／価格：
CD BY30-5205 ……… 3,000円
CT AY25-24 ………… 2,500円
LP KSF-1553 ……… 2,500円

このゲームの音楽を残らず収めたアルバムが，アポロン音楽工業から発売されている。すぎやまこういちファンの人には，必携のアイテムと言えるかも。フェアライトという超高級機材を使ってのアレンジ・バージョンも入っているので，オリジナルと比べてみるのも楽しい。

収録曲：［PC-88オリジナル・サウンド・バージョン］①プロローグ②愛のシンパシー～アンジェラスのテーマ～③青い石のきらめき④ブライアンとエリス⑤変貌～セヴァの警告～⑥ブルー・オブジェ～郷愁～⑦エヴァンジェル・オン・グノーシス⑧悲しみのノクターン⑨エリス・イン・ジャパン⑩ペルーのテーマ～ジグソー・タウン～⑪愛のシンパシー～ヴァージョンII～⑫ハード・デイズ⑬エリス・イン・ジャーマニー⑭変貌～ヴァージョンII～⑮予言者⑯愛のシンパシー～ヴァージョンIII～⑰さまよいのプシュケ⑱崩壊の彼方⑲エピローグ［フェアライト・バージョン］①プロローグ②愛のシンパシー③ブライアンとエリス④変貌⑤ブルー・オブジェ⑥エヴァンジェル・オン・グノーシス⑦悲しみのノクターン⑧エリス・イン・ジャパン⑨ジグソー・タウン⑩エリス・イン・ジャーマニー⑪予言者⑫さまよいのプシュケ⑬崩壊の彼方⑭エピローグ［SEコレクション（CDのみ）］全9種類［エクストラ・コレクション（CDのみ）］①ペルー公園にて②ゲーム未使用曲

アンジェラス

プロローグ 正体不明の奇病発生.!!



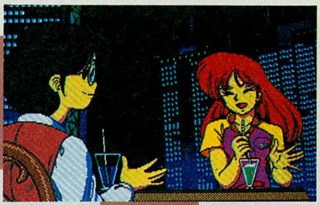
西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーは，ペルーの首都リマにて，ピラミッドを移転し，その跡地にダムを作るという大事業をめでたく完了した。その記念式典で，同社の副社長，シュミットが演説をはじめる。

と，その途中，シュミットは突如苦しみだし，その場にバッタリと倒れた。なんと皮膚が緑色に変色し，体中の血管が浮きでているのだ！　こんな病気があるんだろうか？シュミットはその直後，息を引きとってしまう。









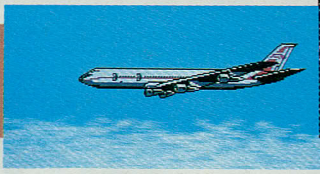
ところ変わって，こちらは日本。東京の夜景をながめながら，美春（手前）は休みを利用して来日したペンフレンドのエイミと，楽しいひとときを過ごしていた。うーん，エイミちゃんはカワイイなあと思って見ていたら……。

「あっ……急に……胸が苦しくなっ……」まるで呼吸ができなくなったかのように苦しみだしたエイミは，シュミットとまったく同じ状態で気絶してしまう。ちなみにペルーと日本のこの二つの事件は，まるっきり同じ時間帯に起こっていたのであった。これはどういうことなんだ？

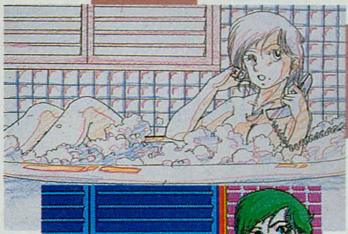


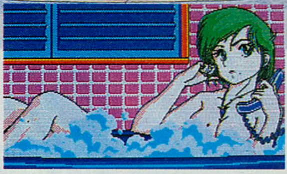
新聞記者ブライアン・パール





彼が主人公のブライアン・パール。ロンドンポスト紙に勤める，科学部記者だ。エリスの強引な押しに負けて，原因不明の奇病を調査することになった。出張先からロンドンへ飛行機で帰るところのワンカット。





バスタブにつかりながら，受話器を握る魅力的な女性――彼女は主人公ブライアンの恋人，エリスだ。これぞまさしく『碧い瞳のエリス』。今回の奇妙な事件を海外出張している彼氏に伝えているのだ。おーおー，熱いね熱いね。



読んでいた雑誌には，ペルー在住の占い師デュマの記事が載っている。彼女の存在自体が謎ではあるものの，その占いが当たる確率は90％以上という話だ。誰だい，明日の馬券を占ってほしいなんて言ってるのは！

隣の席に座っている紳士に話しかけてみた。彼の名は，ガルン・ドッペス。噂のペルーのダム工事の関係者の一人なんだそうだ。こりゃまた奇遇ですこと。なんでも彼は占い師デュマに「おまえは呪い殺される」と予言されたらしい。









突然，ガルンは手で顔を覆い，苦痛の声をもらしはじめた。信じられないくらい浮き上がる血管，たちまちのうちに緑化してしまう皮膚――そう，例の奇病がブライアンの目の前で起こったのだ。『アンジェラス』といったら，このシーンというくらい，有名な場面だよね。

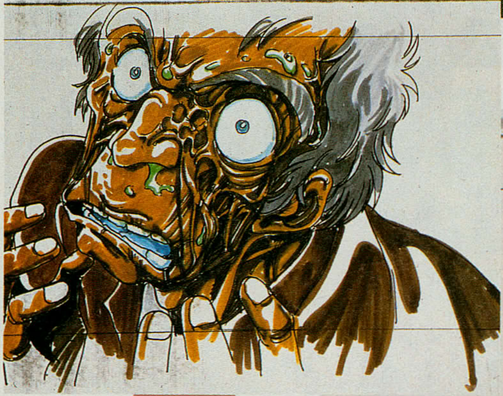




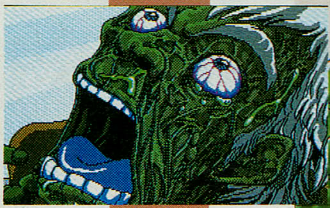


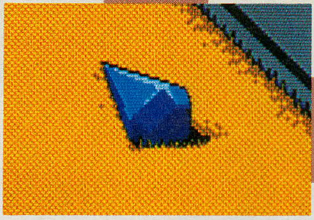


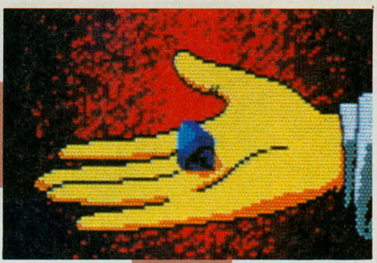








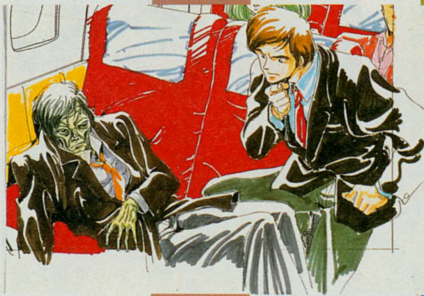


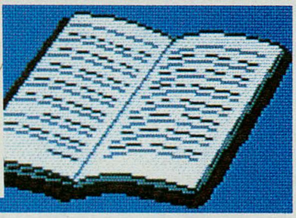


死んだガルンの脇には，キラキラと光るプリズム型の青い石が落ちていた。実は，この石が，物語の中でキー・ポイントとなるものなんだ。絶対に拾っておこう（なんて言うまでもなく，拾わなきゃ先へ進めないけど）。

青い石を手にしてみると，中になにやら模様のようなものが刻まれているのが見える。とっても懐かしい感じがするのは，気のせいかなあ。

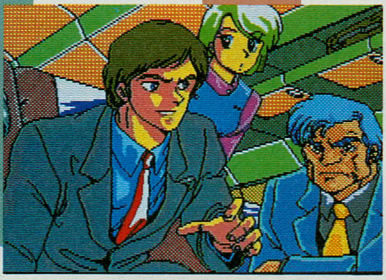






ガルンの死体を調べてみることにした。気持ち悪いけど，職業柄そんなことも言ってられない。見つかった手帳には，「デュマの予言どおりだ。手放したほうがいいのだろうか」――なんのことだ，いったい？　そうそう，忘れずにガルンの写真を撮っておこう。



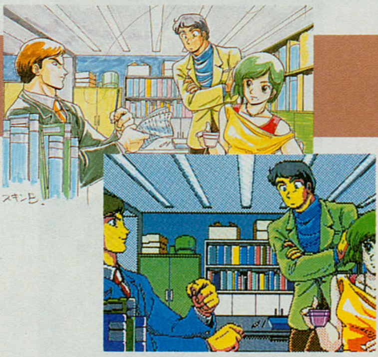


心配したスチュワーデスが，医師のエドガー・スミスを連れてきてくれた。彼は世界的に有名な細菌学者で，なおかつブライアンの友人だったりする。青い石を見せると，「すべては〝悪魔の福音〟からはじまったのだ。その石を今度私に貸してくれ」と言う。

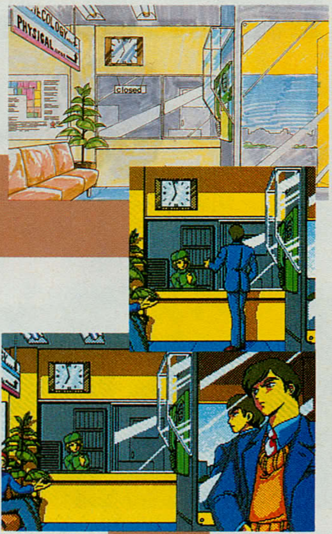
幸福と希望をもたらす石，セイント・ストーン



ようこそいらっしゃいませ，ロンドンへ～（勘違いしないように）。このゲームでは，ロンドンとベルー，それに西ドイツと東京という四つの都市が舞台になる。そのすべての起点となるのが，ここ，編集部のあるロンドン。空港では特にやることもないので，サッサと移動しちゃおう。



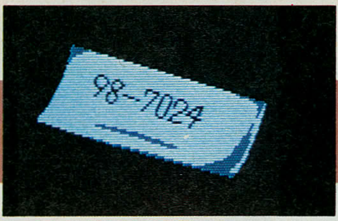
編集部に顔をだすと，恋人のエリスと2年後輩のガイスが今回の事件について話し合っていた。ここで，ふとおかしなことに気づく。例の青い石の中にある模様を，エリスは見えるけど，ガイスは見えないというのだ。そう言えば，エドガーも模様が見えないって言ってたっけなあ。



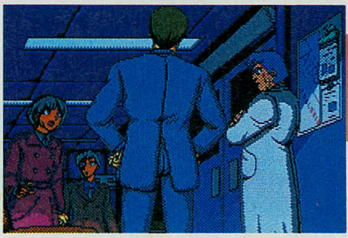
エドガーが院長を勤める病院にやってきた。彼の手があいているかどうか，受付嬢に聞いてみるもよし，外から電話で尋ねるもよし。編集部でフラグをすべてクリアしておかないと，エドガーとは会えないぞ。



エドガーの話によると，あの青い石はセイント・ストーンと言って，手にすると幸福と希望をもたらす品なんだそうだ。それ以上の話はここではマズイから，家のほうへきてくれと言う。このへんの設定が，他機種版とはちょっと違うね。



ガルンの死体から見つかったもの，その①。数字の走り書きがされたメモ。なにかの番号であるのは間違いないんだろうけど……。



しばらくして，病院にガルンの遺族がやってきた。話を聞くうちに，二人の死者，ガルンとシュミットが友人だったということがわかる。そうだ，ガルンの遺品を借りる許可をもらっておかないと……。



ガルンの死体から見つかったもの，その②。美しい女性の写真。この顔つきは南米系のものらしい。ちなみに，スペインの女性はメチャクチャ奇麗だ。中山美穂や早見優みたいなのがゾロゾロ歩いているぞ（ナンのこっちゃ）。

ブライアンとエドガー



このパートは，PC-9801版で新たに追加されたもの。エドガーについて，物語がいろいろふくらませてあるんだ。病院をあとにして，二人は，エドガー宅へと向かうのであった。ここもフラグがウジャウジャあって大変だゾォ。



ブライアンとエドガーの出会いの回想シーン。フェリアの丘という場所で，エドガーから「デムリエという村はこのあたりですか？」と尋ねてきたのが，二人の知り合ったきっかけだったらしい。運命の赤い糸で結ばれていたってわけね？



およよ。エドガー邸は，ギブスン家も顔負けなくらい立派なお屋敷だ（なんのことだかわからない人は，スナッチャーのページを見るべし）。お医者さんって，どこの国でもリッチなんですね。



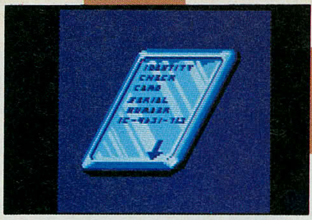
右の美形の女性が，エドガーの妻のデボラ。左は，その妹のジェニファ。エドガーは，先妻のアンが死んだあとに，このデボラと結婚した。ところで，そのアンは，ロンドン公園の噴水にくくりつけられて殺されていたんだそうだ。依然犯人は捕まっていないと言う。



エドガーの書斎にとおしてもらった。昔はゴチャゴチャしていて汚かったのに，やけにスッキリしちゃったなあ。それもそのはず，大切な物をすべて〝秘密の部屋〟にしまったからなんだって。さて，その部屋はどこにあるの？



なんだかこの電話が，秘密の部屋に入るための鍵を握っているような気がする。プッシュホンのボタンでパスワードを入力しちゃうとか……。でも，パスワードなんて知らないしなあ。



エドガーが常に携帯している，ICカード。これをONにすると，部屋の鍵がすべてロックされ，外部からはナンピトたりとも侵入できなくなると言う。この場面ではもらえないけど，後半でこれが必要になるぞ！

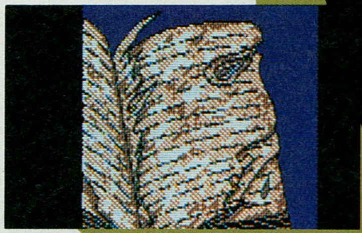


書斎の裏に隠された部屋には，エドガーが収集した骨董品や，見たこともないような発掘物がズラリと並んでいた。妻のデボラにさえ，この部屋の存在は秘密にしてあるんだそうだ。それほど大事な品がいくつもあるんだろう。



これが問題の"悪魔の福音"

これが問題の"悪魔の福音"だっ！ 表紙にはヘビの装飾が施されていて，なんともブキミ。エドガーはコレを，ペルーのガストバという古美術商で入手したらしい。著者は，デバイン・ハウエル。超能力を持った一族，デムリエの一人だ。今でもデムリエの生き残りがいれば，この本を簡単に解読できるんだろうけど……。



エドガーがなんとか解読した部分には，「……によりてセイント・ストーンに封印され，聖なる領域に閉ざされん。しかれども……」と書いてあった。デムリエ村が発祥の地というグノーシス教に何か関係があるんだろうか。その宗教が祭っていた邪神セヴァは，正神アーサーに倒されたという話だ。

ご覧のとおり，悪魔の福音の1ページには，緑色の肌に浮きだした血管という，今回の奇病とまったく同じ挿絵がある。やはりこの書物が，一連の奇病の謎を解くキーとなりそうだ。エドガーさん，早く解読してくださいよっ！





関連映画

エンゼル・ハート('87 米)

■発売元：東和ビデオ，ポニーキャニオン
■メディア／価格：VHS13,890円(税抜)　Beta13,890円(税抜)
■LD7,591円(税込)　VHD7,591円(税込)　収録時間：113分

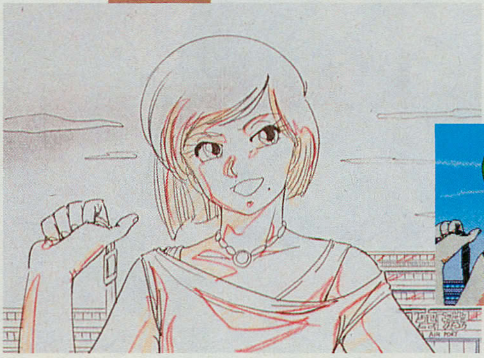
『アンジェラス』を作る上で，プロデューサーの伊藤さんがもっとも意識したのが，映画『エンゼル・ハート』だという。なるほど，エンディングのスタッフ・クレジットと映像のシンクロのしかたなんかは，そのまんま。他にも「恐怖」を表現する手法で，影響を受けている部分が多いぞ。そうそう，ゲーム中に何度か名前がでてくるミッキー・ロークという俳優は，『エンゼル・ハート』の主演男優だからね。私立探偵ハリー・エンゼルが巻き込まれた恐怖を描いたこの映画，ビデオ，レーザーディスクともに好評発売中！

A・V・G

エリスの調査IN日本

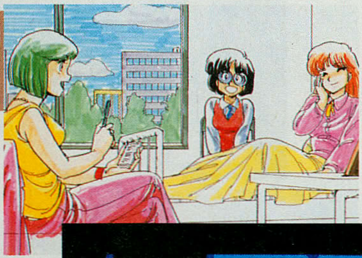


ようやく編集長が出張から帰ってきた。奇病の謎を解くためには，やはり現地を調査してみなければダメだ。よーし，ペルーへの出張取材をおねだりしちゃおう。効率よく取材するために，ブライアンがペルー，エリスが日本を担当することになる。



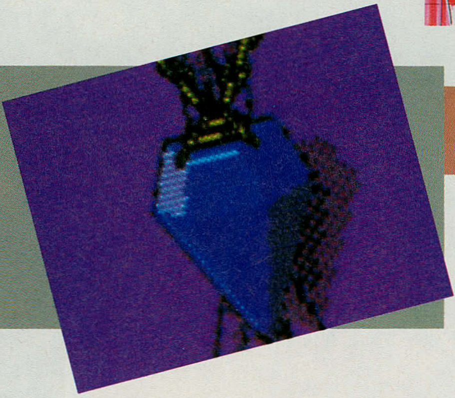


まずはじめが，エリスちゃんの日本取材編だ。ここでは，プレイヤーのキミは，エリスの役を演じることになる。なお，このパートではデータのセーブができないので注意するように。





奇病にかかりながらも一命をとりとめたエイミと，その友人の美春に話を聞く。去年まで西ドイツで，今はロスに住んでいるというエイミは，とても明るい女の子。ミッキーロークのファンなんだそうだ。美春の早口も，ロパクの待ち時間が短くて気持ちいい。

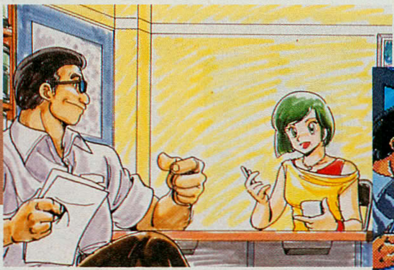


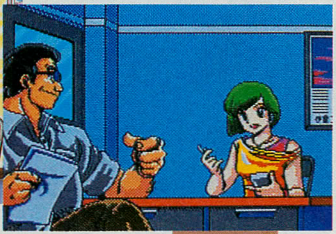
エイミが胸につけているペンダントは，気のせいか例の青い石に似ているなあ。なんでもボーイ・フレンドからもらった品物らしい。「私が死んだら持っていってもいい」とは，なんて悲しいことを言うの，エイミちゃん！

むむっ



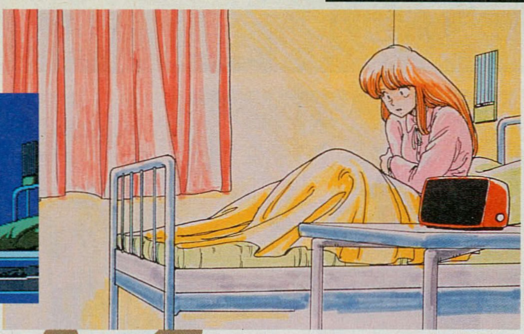
これがエイミのボーイ・フレンドの写真。名前をハインツ・シュミットと言う。むむっ，シュミットと言えば，最初の犠牲者の一人だけど……まさか，ねえ。

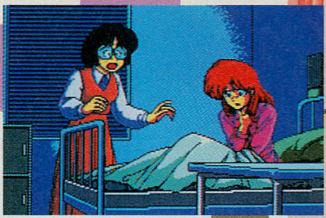


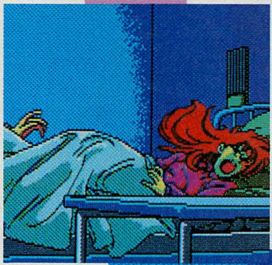


エイミの担当医師の佐竹先生は，とってもスケベ。自分から「ボクは金髪が好きでロリコン。いや～，エイミちゃんは理想的な患者ですよ」と，のたまわっちゃうくらいなのだ。「デートしてくれるなら，患者について話してもいいぜ」——バカ言ってんじゃないよっ！

エリスが佐竹と話していたそのとき，個室ではエイミがもがき苦しみだしていた。「セ，セヴァが……」その言葉を最後に，エイミは例の奇病に犯された状態となって，息を引きとってしまう。

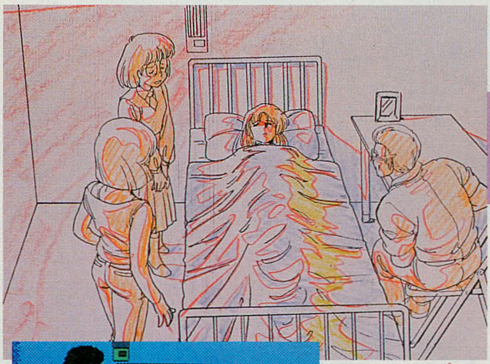








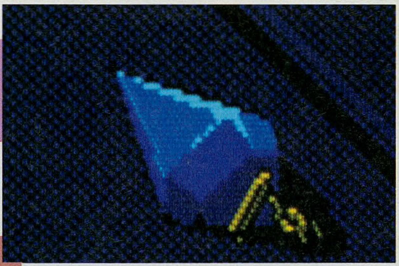








佐竹の話によると，エイミが発作を起こすのは，いつも決まって同じ時間帯だったという。この奇病には，〝時間〟というのが，大きな意味を持っているようだ。ああ，それにしても，どうして罪もない女の子がこの若さで……。



悪いとは思ったけれど，エリスはエイミの残したペンダントを借りていくことにした。ブライアンに見せてもらった青い石と似ているのが，どうも気になるのだ。この行動が，すでにエリスの本能によるものであるということに，彼女自身まだ気づいていなかった。

A・V・G

神秘が眠る国，ペルー

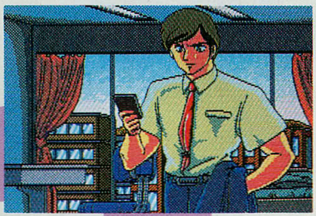


さて，おつぎの舞台はペルーの首都リマ。主演は，もちろんブライアン・パールだ。空港についたら，とりあえず電話をかけてみよう。えっ，どこにかけるのかって？　ほら，死んだガルンのメモにあった，あのナンバーだヨ。

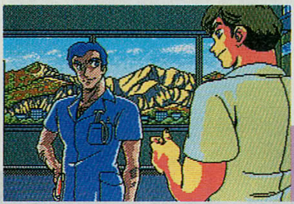


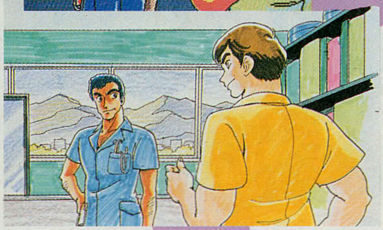
ブライアンがリマで寝泊まりするのが，ここミルトン・ホテル。言うまでもなく，ヒルトン・ホテルのパロディだ。世界的に名前がとおっていて，サービスもナイスなホテルなんだ（そのぶんお値段も張るけど）。



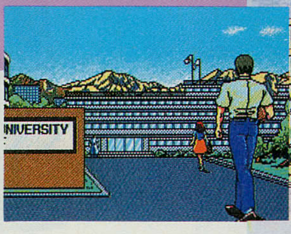


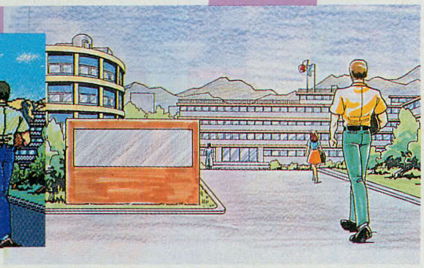
調査が一段落したら，ときには自分の部屋に戻ってくるといいかも。ストーリーが進行することもあるからね。空港と同じく，ここでも電話が使えるのだ。マッサージも呼べるぞ（ウソ）。



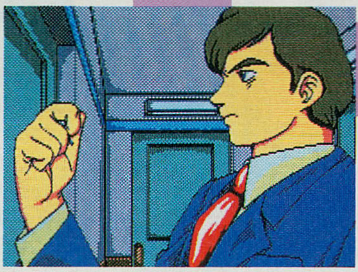


モリアム教授は，ガルンとシュミットの奇怪な死について，「身からでたサビ」と語る。古代文献を研究しているこの人も，セヴァの呪いについて何か知っているようだ。また，ガルンが持っていた写真の女性に関する情報も教えてくれる。





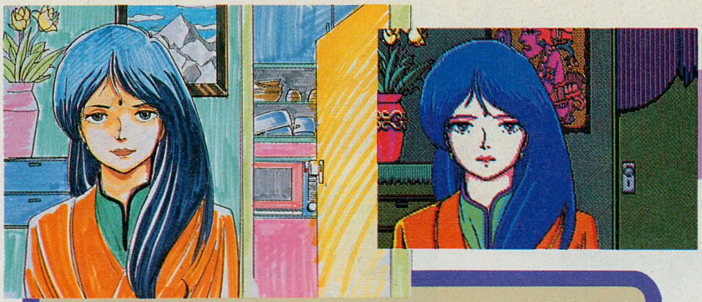
リマ大学にやってきた。「一日にして成らず」――ローマでしょ，それは。「うーん，軽いオイシサが素敵」――それはラーマ！　ボーステックのゲーム――そりゃ『ちまちま』だってば！（つまんねー）



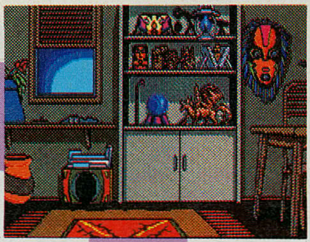
教えられた住所をたどって目的のアパートにやってきた。聞くところによると，写真の女性イザベルは，モリアム教授の研究室でガルンと面識があったんだそうだ。二人は，どういう関係だったんだろう？



まずは，新聞記者証を見せて，身分を明かしておかなくちゃ。おっと，エリスの写真を入れたまま見せちゃうとこだった。あぶないあぶない。



古代文明の隠された歴史の中に，邪神伝説というのがあって，強大な魔力をセイント・ストーンという石に封印し，サンクチュアリに収めたらしい。ガルンたちはその聖域（ピラミッドの跡地の一部）を破壊した――イザベル・スーザの話を聞くと，奇病の原因がなんとなくわかってきたような気がする。

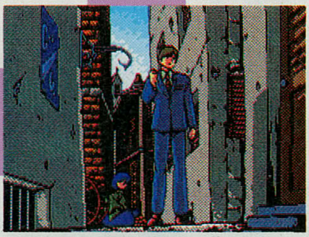


イザベルの家の奥にある，今は亡き夫の部屋に入れてもらった。そこでは，ピラミッド内部と地下ダンジョンの見取図が見つかる。いったいなぜ，こんなものが……？

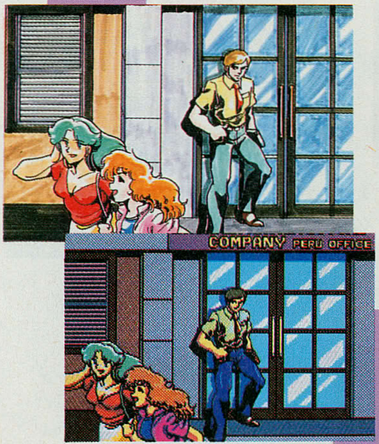
そうそう，すぐにはこの部屋に入れないので，アセらないように。あら，あんなところに，はぐれメタルがいるぞ！



このガストバというオヤジも，なんだかアヤシイ。「セヴァの復活をひかえた今……」だの，「それは正神ユーサーの持ち物」だの，いかにも何かを知ってそうな風体だ。とりあえず，買えるものはすべて買っておこう。ブライアンったら，お金持ちィ！



今にも危険な連中が現れそうな裏通り――イザベルに教えてもらったガストバの店はこの近くだ。エルガーが悪魔の福音を買ったくらいだから，貴重な品がたくさん取り揃えてあるに違いない。



つづいて訪れたのは，シュミットが勤務していた，バイエルン建設のペルー支社。西ドイツに本社を置き，世界各国に進出している大企業らしい。コラコラ，歩いてる女の子に目を奪われてばかりいないで，人の話を聞きなさいってば！

POINT セイントストーンの移動経路

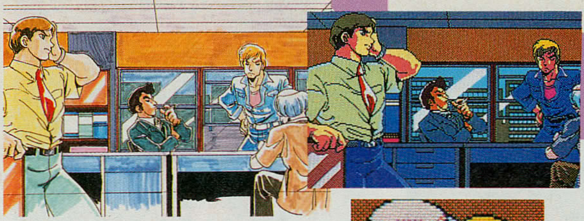
ストーリーの大きなカギを握る“青い石”こと，セイントストーン。全部で三つ，ゲーム中に登場するんだけど，よーく物語を把握してないと，どの石が誰の手に渡っていったのか，わからなくなってしまう。そこで，ここに，セイントストーンの受渡しの経路をまとめてみた。これを見て，ストーリーを再確認してほしい。

石①……ガルン → ブライアン → エドガー → ブライアン → 編集部の金庫 → 邪神僧

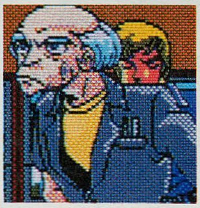
石②……シュミット → ハインツ → エイミ → エリス → 編集部の金庫 → 邪神僧

石③……シュミット → バルドン → 邪神僧

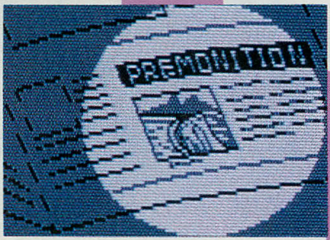
石④……？？？



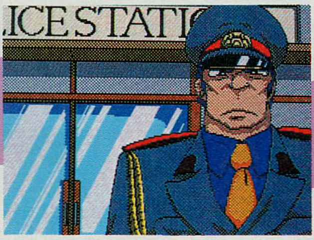
フラグを立ててからバイエルン建設に再度足を運ぶと、占い師デュマの予言が載った地方紙がもらえる。このデュマという人物もなにか引っかかる。これだけ当たる確率の高い予知能力を持っているということは、超能力者かなにかなんだろうか？



タイラーっていう人物に話を聞いても、たいした情報は得られない。ま、あとでもう一度やってくることにしよう。「タイラーさんに、全部」――そりゃ、はらたいらでしょーが！







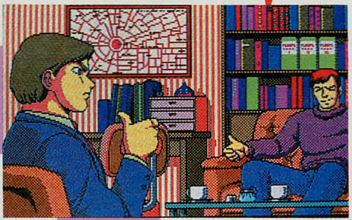
先日の記念式典で起こったシュミットの変死事件を詳しく調べるには、やっぱりペルー警察へ行くのが一番。入口のところに立っている警官が、担当者はパルドン警部だと教えてくれた。サンキューッ！

パルドンの話で、ダム工事に掛けられていた保険を担当していたのが、G·I·U――すなわち、ガルンの会社だということがわかる。なるほどね、シュミットとガルンは、そのへんでつながっていたわけか。

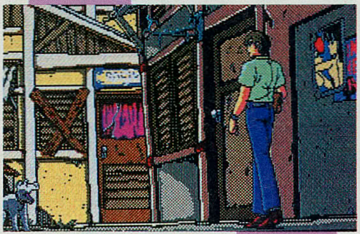
さらなる犠牲者



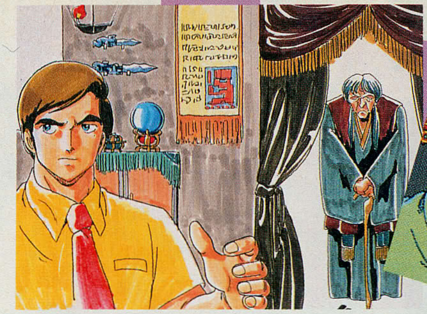
フラグを立ててから再度ペルー警察にやってくると、いつの間にか警官が二人になっている。左の若い警官は、いかにも口が軽そうな感じ。案の定、シュミット変死事件の現場検証を行なったのが、ランディ警部だということと、ごていねいにその住所まで教えてくれた。



さっそくランディの部屋へ。噂によると、パルドンとランディは仲が悪いそうなので、ここでパルドン関係の話をするのはタブーだ。万一ランディを怒らせてしまったら、足しげくかようしかないからね。ややっ，小棚の上に載っているのは、スライムじゃないかっ！　ランディもドラクエ・グッズを集めているのか!?

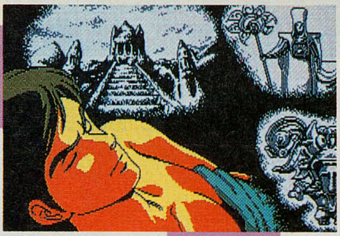


「シュミットの倒れていたところに青い石が落ちていた。署内に保管されているはずだ」とランディは言うけれど……。早く青い石を見つけないと、大変なことが起こりそうな気がする。ブライアンは、占い師デュマが住んでいるという寂びれた通りに向かった。





さあ，物語の最初から名前がでていたデュマと，とうとう会えたぞ。「そなたをここへ導くために，道標を立てておいたのじゃ。私も，ランディもただの道標。そなたはいずれ，すべてを知るじゃろう」——お願いだから，もったいぶらずに全部教えてよ！



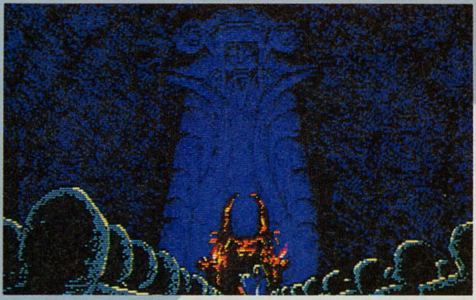
その晩，ブライアンは夢を見た。ここ数日，同じ夢ばかりを見るのは，なぜなんだろう？　なにかの遺跡のようなヴィジョンが頭に浮かんできて……。おや，今日の夢にはつづきがあるようだぞ。

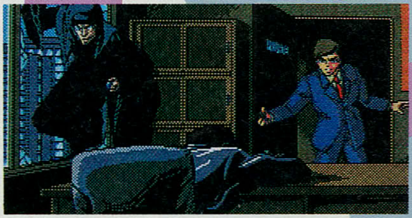
パ，パルドン警部じゃないか！　どうしてこの人がセイント・ストーンを……？　石が赤く光ったかと思うと，またもやミイラ化現象が起こり，パルドンが犠牲になってしまう。ん……今チラリと見えた，なにかを祈っているような集団はナンだ？









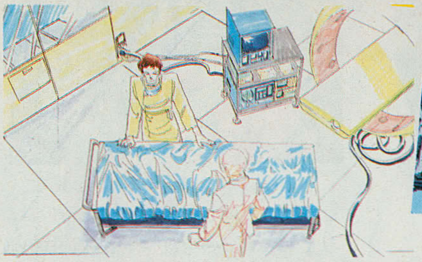
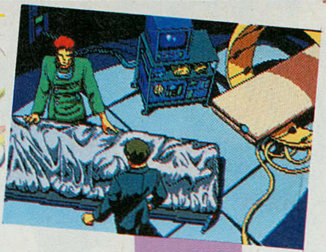


夢だったとはわかっていても，言い知れぬ不安を感じたブライアンは，知らないうちにペルー警察へと向かっていた。現場に駆けつけると，夢のとおりパルドン警部は机にふせるように倒れており，さらに窓から，不気味な邪神僧が逃げだそうとしている。



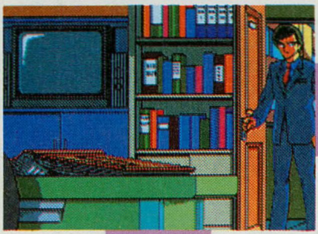
邪神僧の手には，しっかりとセイント・ストーンが握られていた。やはり一連の奇病には，〝幸福をもたらす〟はずのセイント・ストーンが関係しているようだ。にしてもパルドンめ，ウソをついたりするから，こんな目に会うんだ……合掌。

グノーシス教団の野望

パルドンが変死したのとまったく同じ時刻に，ロンドンではエドガー・スミスが奇病に犯されて息を引きとっていた。連絡を受けたブライアンは，ロンドンへとんぼ帰りすることに。この場面にでてくる人物が，98版ではエドガーの教え子のデビット・タイラー教授，その他の機種版ではエドガーの息子のデビット・スミスと，設定が違うんだ。

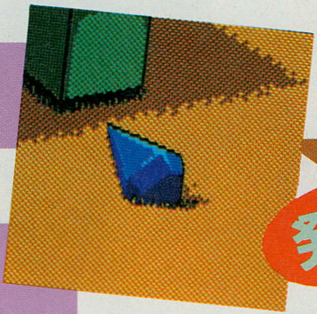


デビットから鍵を借りて，院長室に入ってみた。机の上においてあるのは，エドガーの日記のようだ。「妻のデボラは，危険な美しさを放っている」――おーい，単なるオノロケかぁ？ でも，危険っていうのがちょっと気になるぞ。

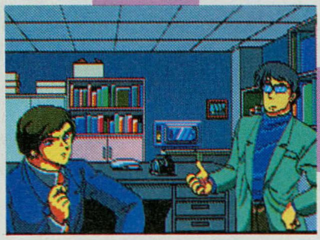
エドガー，あなたに石さえ渡さなければ，こんなことにはならなかったのに……。が，いつまでも悲しんでばかりいるわけにはいかない。奇病の原因を解明する手掛かりになるアイテムを，エドガーの周辺から捜しださなければ。

床に落ちているセイント・ストーンを発見！ こんなに澄んだ色の石が，数々の災いを振りまいているなんて，信じられない……。いったい，この石にはどんな秘密が隠されているんだ？

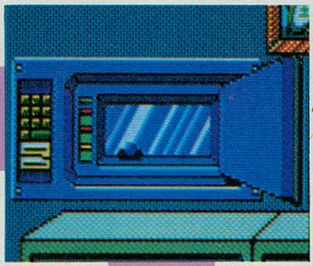


発見

デビットから，エドガーが死ぬ間際も身につけていたというICカードをもらい，エドガー邸にやってきた。例の秘密の部屋に保管されている悪魔の福音を借りようと思ってだ。だけど，エドガー邸は，明かりはついているのに留守のようす。おかしいぞ。

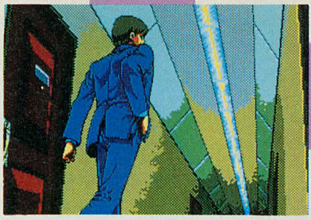


編集部に戻ると，日本にいるエイミから国際電話が入った。ちょうどいい，彼女には西ドイツに回ってもらうことにしよう。シュミットについてもう少し調査してみる必要がありそうだから。そのあとにペルーで合流しようぜ，エイミちゃん！

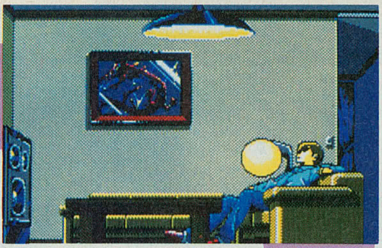


そうそう，セイント・ストーンは，金庫にしまっておくことにしようかな。後生大事に持っていて，ブライアンまでが奇病にやられちゃったら，シャレにならないもんね。ガイスくん，ちゃんと見張っていてくれたまえ。



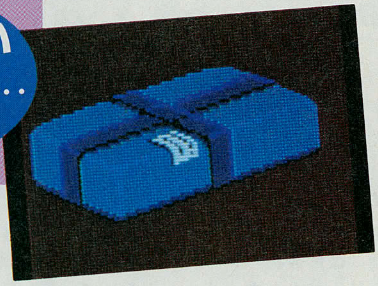


しかたがないので，いったん自宅に戻って，事件について整理してみることにした。このシーンも98版オンリーだ。ブライアンって，いいマンションに住んでるんだね。

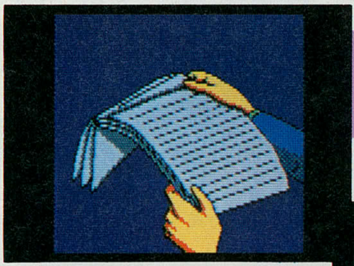


グタッとソファに横になるブライアン。これだけハードに調査すれば，そりゃ疲れるわなあ。と，玄関のチャイムが鳴り響く。郵便屋のようだ。エイミからのラブレターかな，なんてノンキに考えていたら……。

いったい誰から…



送られてきた小包の発送人は，エドガーであった。どうやら，自分の身に危険を感じて，あらかじめブライアン宛に送っていたらしい。





中には，悪魔の福音と翻訳書，さらに一通の手紙が添えられていた。「ブライアン，私はとんでもない過ちを犯してしまった。悪魔の福音を保管するために選んだところが，実は一番危険な場所だったのだ」――どういうことなんだ？



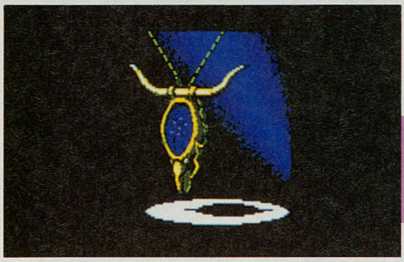


何度も見え隠れしていた，グノーシス教団の集会場――今はじめて，その教祖であるグノーシスの素顔が明らかになる。はたして，その正体は？　勘のいい人なら，もう気づいているよね。



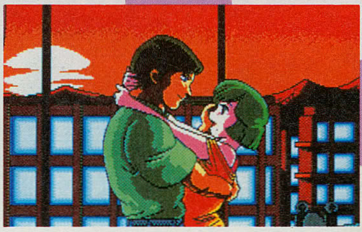


運命の二人



再びブライアンはペルーへと飛んだ。わき目もふらず，占い師デュマの家へと向かう。デュマはペンダントを差しだすと，こう語った。「正神ユーサーは四つのセイント・ストーンに邪神セヴァの能力を格納した。ブライアンよ，エリスのすべてを知れ。さすれば真実に近づくじゃろう」

その夜，ミルトンホテルにエリスが到着した。ひさしぶりの再会を喜びあう二人――。恋人たちの甘いひとときと言ったら，やっぱり……。ま，エンタテイメント映画には付き物のシーンだから，そう目くじらを立てることもないでしょ。

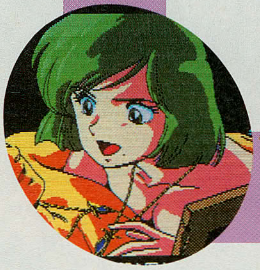


ベッドの上で，二人は愛を確認しあう。おや，お互いがつけているペンダントはまるっきり同じ品のようだぞ。中に埋め込まれているのは，セイント・ストーンじゃないだろうか。あれれ，ペンダントがはずれないよー。

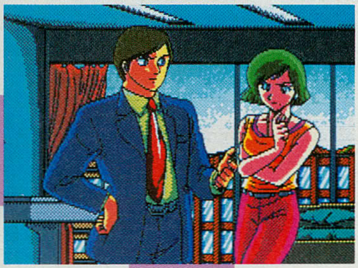




エリスの西ドイツでの調査の回想シーン。エイミの彼氏のハインツは，父親のシュミットの金庫から青い石を盗みだし，エイミにプレゼントしたんだそうだ。となると，シュミットはセイント・ストーンを二つ持っていたということか……。



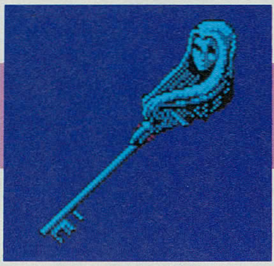
ガストバの店で買った"ララの鏡"(写真右下)をエリスにプレゼントした。ところが，エリスが鏡をのぞいても，表面が真っ青になるだけで，何も写らない。実はこれも大切な伏線の一つだったりするんだ。



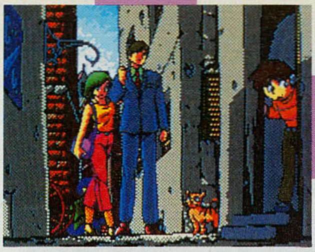
夢のごとき一夜も明け，ブライアンとエリスは二人でペルーを調査することになった。ここまでプレイしてきたキミには，もうこの二人がどういう人物なのか，見当がついているハズ。さっ，ゲームの中のブライアンにも気づかせてあげなくちゃ。



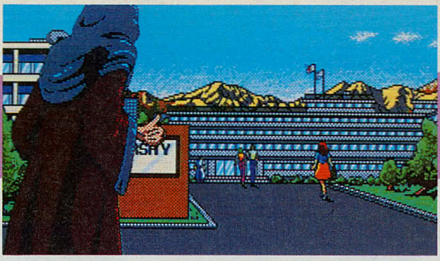
デュマは珍しく留守にしていた。「道標」である彼女がいないってことは，ここへくる必要がないってことなんだろうか？　ま，そう決断をアセらずに，あとでもう一度やってくるべし。



エリスがシュミットの金庫から持ってきたのがコレ，不思議な形の鍵。何に使うのかはわからないけど，いかにも重要そうなアイテムだ。なお，エイミの遺品のセイント・ストーンは，編集部の金庫にしまってきたとのこと。うん，そのほうが安全だろう。

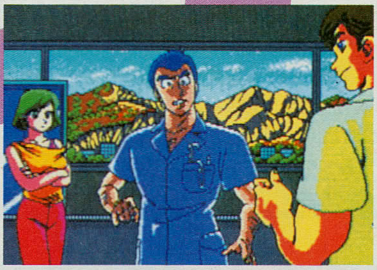


ガストバの店もどういうわけか休業中。近くにいた子供に話を聞くと，ガストバが僧侶たちに連れ去られるのを目撃したという。まさかグノーシス教団の魔の手が……？　最後にガストバは，光の鍵がどうのこうのという言葉を残したらしい。



今度は，リマ大学に足を運んだ。ブライアンとエリスが校舎内に入ると，その背後に不穏な影が……。こういうドキッとする演出がイーねえ。おっと，そんなことに感動してる場合じゃないか。

モリアム教授，悪魔の福音を持ってきましたよ。ほら，これを見せれば，あなたが解読した古代文献の内容をすべて教えてくれるって言ってたじゃないですか。エッ，そんなものはどうでもいいから，命を守ってくれですって？

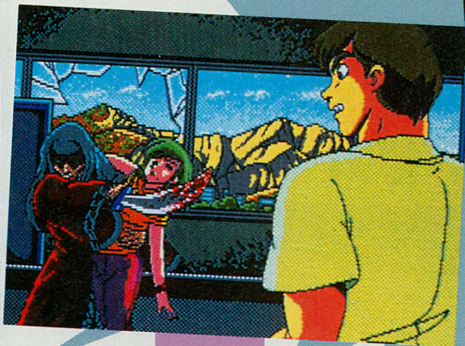




なんでも文献が何者かに盗まれてしまい，そこに脅迫状が置いてあったという。それには「これは警告だ」との文字が……。モリアムがこれほど脅えるということと，文献に書かれていた事柄となんらかの関係があるんだろうか。

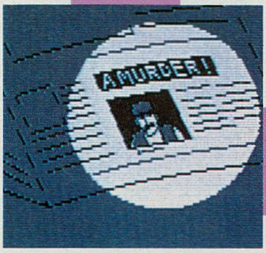






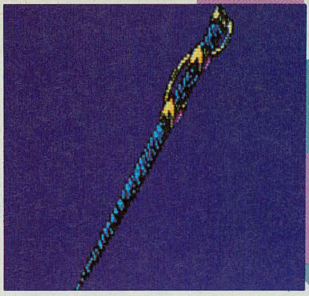
と，そのとき，窓ガラスをぶち破って，邪教徒が部屋に飛び込んできた。ヤツはあろうことか，モリアムを剣でひと刺しにし，エリスをさらっていってしまう。「エリス・ミラーは我々にとって必要不可欠。もうそなたの手の内には戻らぬと思え！」

ロンドンからの国際電話では，セイント・ストーンが金庫ごと盗まれたことを知らされる。まずいぞ，これで少なくとも三つのセイント・ストーンがヤツらの手に渡ってしまったわけか。セヴァを復活させられでもしたら，世界は破滅だ。





暗い気持ちでホテルに戻ると，机に置いてあった新聞にガストバの死が報じられていた。リマ公園の小便小僧の像に，その死体が縛りつけられていたという。間違いない，これもグノーシスの連中のしわざだ。なんて残虐なヤツらなんだ！



デュマが言う。「そなたはもうほとんど記憶が戻っているはずじゃ」――そうか。夢で見ていたあの懐かしい風景はやはり……。よし，エリスを救うため，そして世界を救うため，グノーシスの本拠地に行くぞ！



ブライアンは覚悟をきめ，デュマの家へと向かった。それに応えるかのように，デュマはエリスが囚われている場所を教えてくれる。さらに，サイファの角と呼ばれるステッキ状のアイテムを授けてくれた。これを使えば，セヴァの復活を阻止できるのだ！

POINT アンジェラス ㊙テクニック大公開!!

（すべてPC88版で確認。他機種ではできないこともあり）

1.ミュージック・モード

T，A，G，U，C，H，Iのキーを押しながら，ディスクを立ち上げる。すぎやまこういち氏作曲のミュージックをプログラム化した田口氏の名前が，そのまま隠しコマンドになっているんだね。



全14曲が収録されているぞ。

2.ペルー公園に行く

これは，かなり複雑。2度目にペルーに行って，エリスと会ったあとのお話。ベッドシーンが終わって，ホテル内の画面になったら，何もせずにデュマの路地へ行く。そこを拠点にして，各場面を2度ずつ往復する（例：デュマの路地→ガストバの路地→デュマの路地→ガストバの路地→デュマの路地）。それが終わったら，ホテル，ガストバの路地，デュマの路地ですべてのフラグを立てる。そしたら再びデュマの路地に戻り，「移動」で「リマ大」を選ぶ。すると，リマ大へ行く途中で，写真のようなペルー公園のグラフィックが表示されるのだ!!



これが，発売当時から噂になっていた，アンジェラスのペルー公園だっ！

3.ネコの鳴き声を聞く

やはり2度目のペルーでエリスと会ったあと，ガストバの路地へ行く。そこに女の人がいるのを確認してから，ホテルへ移動する。再度すぐにガストバの路地に行くと，まだ女の人がいるので，そこで話しかける。すると，画面上にいるネコが「ニャー」と鳴くのだ。

4.子供の首ふり

3.を行なってネコがいなくなったあと，リマ大へ移動する。直後，ガストバの路地へいくと，子供がいる。そこで話しかけると，会話が終わったときに左右に首をふってくれるんだ。

5.××××版アンジェラスをプレイする

これは，あまりにアブナくて，ズバリは書けない。なにしろ，プロデューサーの伊藤さん自身も，恥ずかしくて見れないというくらいのシロモノなのだ。ちょこっとだけ，ヒントをあげよう。まず，E，G，H，I，K，O，P，S，Tのキーを押しながらゲームを立ち上げ，最後近くまでプレイする。そして，移動・ピラミッド跡を選択して，ディスクを入れ替えた直後，ある四つのキーをずっと押しっぱなしにしておくと……。なんと以後のメッセージがすべて××××調に変わってしまうのだ。ひょえーっ。

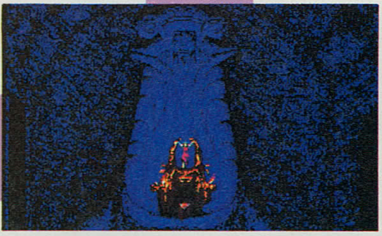
6.口パクを飛ばす

ホンキホンネのところで触れた，登場人物たちの口パクをなくしてしまう方法があった！H，E，A，R，Tのキーを押しながらディスクを立ち上げ，ゲーム中にCTRLキーを押していればOKだ。

プレッツェン・ポイントを撃て！



ピラミッドの跡地にバイエルン建設が作り上げたダム――思えば，すべてはここからはじまった。今，その地底に，グノーシス教団の悪魔の礼拝堂がそびえ立っているという。エリスよ，待ってろ！　命にかえてもオマエを助けだしてやるぜっ！



ぐっ，この音は……？　魔神像の発する奇怪な音波にブライアンは苦しむ。まさか，セヴァはもうほとんど復活しているのか？　ブライアンがこの音に苦しむ理由は……言わずもがなだよね，もう。

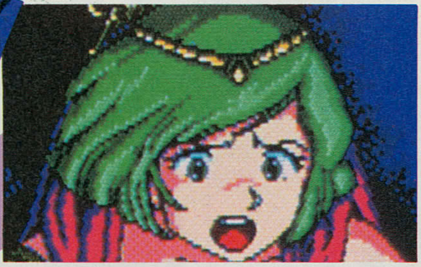




デュマの言ったとおり，この時間帯は邪教徒たちはひとりもいない。しかし，セヴァの復活には四つのセイント・ストーンが必要なはず。ヤツらは三つだけで，どうやって復活の儀式を行なうつもりなんだ？　まさか，最後の1個がすでにどこかに……。







おおっ，あんなところにエリスが!!　このシーンでは，エリスが体をクネクネと動かすのだ。映画『インディージョーンズ』とかの影響を強く受けているような気がするね。







さて，魔神像を破壊するためには，どんなに固い物でもそこを突けば一発で粉々に砕け散るという，プレッツェン・ポイントにサイファの角を打ち込まなければならない。はたして，ブライアンにそれができるのか!?

また，たとえ魔神像を壊せたとしても，安心しちゃいけない。邪悪な心を持ったグノーシス教団は，なおどこかで暗躍しているからだ。さらに……。

というわけで，物語は『アンジェラス2』へと，つ・づ・く!!

ANGELUS

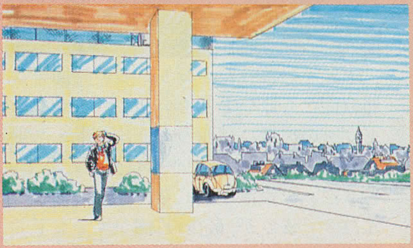
ボツ画面原画集



ホテルで，デスクトップのパソコンに向かうエリス。この格好から推測すると，ブライアンと朝を迎えたあとのシーンでしょう。



たぶん美春がエイミの病院に出入りするときに使われる予定だったと思われるカット。右は，ゲーム中にもでてきた，エイミの恋人，ハインツ。



これは，リマ大学？　それとも，エドガーの病院？　とにかくブライアンが一人で歩いているわけやね。



ゲゲッ，邪教僧たちに囲まれてしまった！　はてさて，ブライアンはこのピンチをどうやって，切り抜けるんだろう？



このカットは，ゲームの途中で，飛行機に乗ったときに使われる予定だったんじゃないだろうか。右の男は，どう見てもガルンではないし……。



ゲーム・スタート直後の，ブライアンとガルンとの対話シーン。アングルが真正面からになっている。

こちらが，その売店のオープンしているとき。必要なアイテムを買いそろえる場所なんだろう。





ペルー空港売店前という指定が書いてある。シャッターが降りてブライアンが困ったようすをしているということは，なにかここにからんだイベントがあったような気がするね。



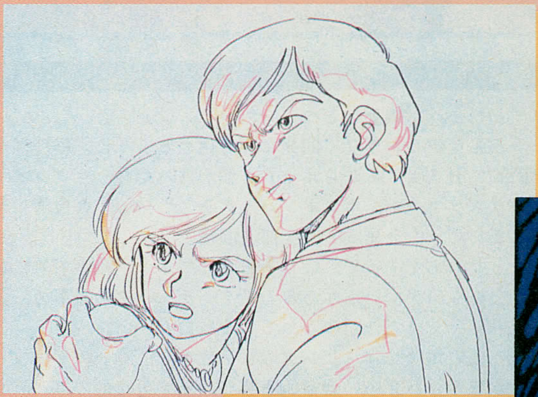
これは，ひょっとしたら，セイントストーンがハメられていた台なのかっ!?　モノトーンながらも，重要っぽいイラストだ。

へー，空港のこんなシーンも入る予定だったんだぁ。容量の問題で，カットされたんだろうね。

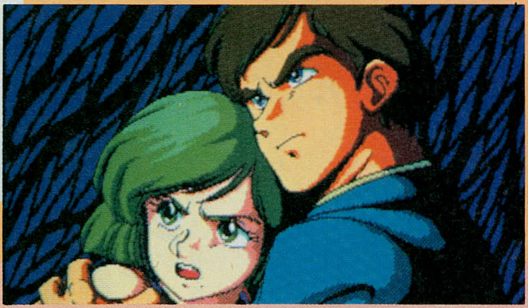


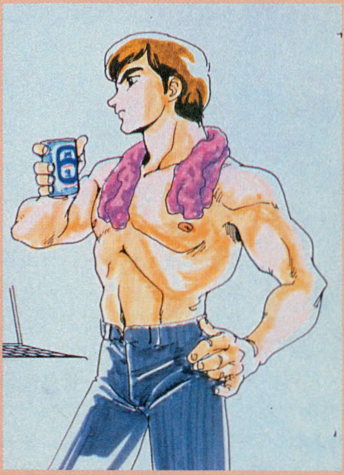


おそらくこれは，ペルーでイザベルかランディの家を訪れる途中に入る，中割りだったに違いない。

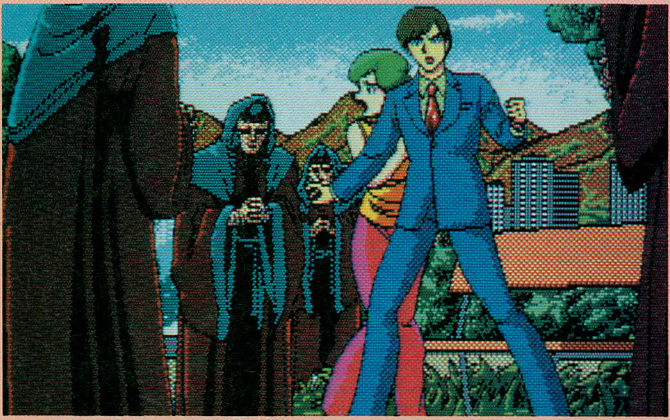


広告などに何度も使われたけど，結局ゲームにはでてこなかった幻のイラスト。このシーンを組み込むには，シナリオをかなり手直ししなければならなかったので，やむなくボツにしたんだって。

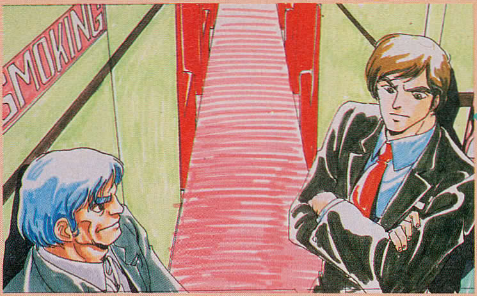




なんじゃ，こりゃ？　ブライアンが体力トレーニングをする場面でもあったのかいな？



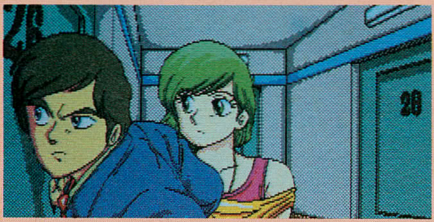
ペルー公園らしき場所で，邪教僧に襲われてしまった！　こういうドキドキする演出がなくなっちゃったのは，残念だね。



またまたエドガーと語り合うワンカット。背景から推理すると，エドガーの病院というところだろうか。



邪教僧たちの中にブライアンが混ざっているこのシーンは，人質にされたエリスを救うため，祭壇に登っていく……というイベントで使われる予定だったんだそうだ。



ランディの部屋のドアに耳をあてる，ブライアン。心なしか，二人の顔のデッサンがちょっと違うような気がする。

阿修羅のような日々の思い出

プロデューサー　伊藤慶子

Message from creator

ウチの会社のソフト開発は，マスター・アップの間際から完成まで，会社付近のホテルでカンヅメになるのが恒例となっていました。それが『アンジェラス』によって，はじめて覆(くつがえ)されたのです。

普通のマンションの一室が，いわゆる〝タコ部屋〟と呼ばれる合宿所となったため，スタッフの長期監禁が可能になりました。45日の監禁日数の間に，出入りしたスタッフの数は，20人以上──壮絶な闘いが繰り広げられる，それこそ阿修羅のような日々が続いたのです。

寝不足とプレッシャーから，発狂者が続出！　なんでもないことに笑い転げ，雄叫びを上げながらのデータ入力。モニターに向かって大声で話しかけながら，その返答も本人がするという，まさに狂気・歓喜・乱舞の光景。

それはもう，表現できないようなすごい世界なのでありました。

そのときに感じたのが，追いつめられたときのストレスの解消法が，人それぞれに個性的でユニークだったということ!!

とあるデジタイザーは，いきなりわけのわからないワイ談を話しだし，周囲の人間一同チンプンカンプンなのにもかかわらず，言った本人一人でウケているとか……。そうかと思えば，サブ・プログラマーの一人は，ただひたすら食べまくることでストレスを解消していたり……（ちなみに彼の食事は，1日6回で，1食あたりに食べる量も普通の人の倍！　45日の合宿を終えて一般社会に戻ったとき，彼の体重は10kg増，アゴはなくなり，首は肩にめりこんでいました）。

それと，余談をひとつ。

「みんなが心おきなく開発に打ち込めるように，雑務は全面的に引き受けるからネッ」と私が言ったら，サウンド・プログラマーが，ボストンバッグを二つ持って合宿所に現れました。中を見ると，全部洗濯物！

とりあえず洗って，いざ干そうとすると，靴下で対にならないものがずいぶんあるのです。チェックの靴下と，黄色のシマシマで一組になってしまったり……。

究極の組合せは，ピンクの軍手片方と，青い靴下一枚という取り合わせ……合宿所を笑いの渦で包んだのは，言うまでもありません。

そんな開発メンバーの中で，唯一の女性であった私は，野獣たちの欲望を日夜肩先ですりぬけ（？），無事に生還したのであります。

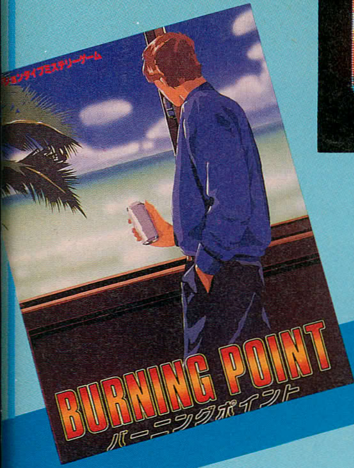


伊藤さんは，コンパニオンからゲーム・プロデューサーにデューダしたという，変わり種。おっと，コンパニオンと言っても，変な想像をしたらダメだぞ（しないってば）。コンパニオンのお仕事というのは，パーティやイベントの案内・世話役がメインで，1日の拘束時間がたいてい2時間くらい。暇な時間が多かったので，ついついゲームで遊んでいたら，どっぷりとその世界にハマリこんでしまったんだとか。ENIX主催のゲーム・スクールに参加したのがきっかけで，この業界入り。デビュー作が『アンジェラス』。89年末には新作の『ミスティーブルー』も発表予定だ。

バーニングポイント

BURNING POINT

PERCEPTION TYPE MYSTERY GAME ©ENIX 1989



バーニングポイント
ボリューム満点でシャレた西海岸の風をキミに

●対応機種／価格：
PC8801mkⅡSR以降シリーズ(5インチ2D×5)8,600円
●発売日：'89年2月23日
●発売元：ENIX

推理タイプのゲームというと，まずたいてい最初に血がドバッと流れるような殺人事件が起こる。でもって，引きずられるように幾つもの殺人がつづけざまに起こって，今にも迷宮入りしてしまいそうなその事件を，主人公がお手並み良く解決しちゃうっていうのが，ほとんどお決まりのパターン。型にハマり過ぎちゃって，なんだかテレビの時代劇のようにすら感じちゃう今日この頃。

だけど，この『バーニングポイント』は，推理型AVGながらも，そうした従来のタイプとはちょっぴり毛色が違う。舞台は，太陽がSUNSUNと輝くアメリカの西海岸，サンタクリス。主人公は，ロス・マクドナルドの書いた探偵リュー・アーチャーにあこがれて，2週間前にライセンスを取ったばかりという，駆け出しの探偵マイク・スティール。彼がはじめて受けた依頼を解決するまでを，ときにはオシャレに，ときにはコミカルに，そしてときには涙ありのアメリカン・タッチで描いているのだ。

その依頼っていうのが，かなり奇怪。ホテルの火災に巻き込まれて，死体も見つからなければ，生存者の中にも姿が確認されない女性ヘレンの消息を調べてくれというもの。

捜査をしている間，ドロドロとした殺人事件が目の前で起こったりすることはない（正確には，回想シーンで少々カラむけど）。代わりに，ヘレンがなぜ蒸発したのか，それに関係する人々のつながりを調べていく過程が，プレイヤーの知的好奇心をコチョコチョとくすぐってくれる。女性失踪事件の背後に，やがて見えてくる巨大な悪の影……。そう，これは殺人というイベントを極力排除して，人間関係がもたらす奇妙な出来事をつづった「ミステリー」作品なのだ。

日本を舞台にした探偵物というと，映画にしろ小説にしろ，どこかしら陰湿で，恐怖や不安を売り物にした作品が多い。ゲームもその傾向を見せている今，この『バーニングポイント』が持っている，カリフォルニアの青空のようにさわやかなセンスは，とても大事だと思うね。

ストーリーだけでなく，ゲーム・システムがそのシャレた感じを一層強調してるってことも，お見逃しなく。まるでマンガのフキダシのように会話ウインドウを表示するって方法が，実にイカした雰囲気をだしている。加えて，88にサウンドボードⅡを搭載している人ならば，ディスク1枚まるまるのサンプリング・データを使った効果音が，これまたGOOD。登場人物たちが画面に現れるときに聞こえる足音や，後半で重要な鍵を握るカセットテープの音などが，巧みな演出効果を上げてくれるんだ。BGMもなかなかイイ。そうそう，いろんなところに出てくるチープなジョークの数々が，重要なアクセントになってることも忘れちゃいけないね。

それともうひとつ特筆すべき点が，このゲームのボリュームだ。親切設計だから，めったに行き詰まることはないんだけど，それでもまあ普通の人でたっぷり一日は遊べるんじゃないかっていうくらい，長いAVGなのだ。

『スナッチャー』『アンジェラス』などの影に隠れていたけど，どっこいこの作品もかなりのスグレモノだぞ。







会話をフキダシ風にしたゲームは，今までにもいくつかあった。左から『リグラス』『キング・オブ・シカゴ』そしてこの『バーニングポイント』だ。このシステムのメリットは，うまく使えば，会話をテンポ良く表現できるってこと。『バーニングポイント』では，見事にそれが成功している。

HOW TO PLAY
あそびかた



選択入力ではあるのだが，はじめから決まったコマンドが並んでいる普通のタイプとは，ちょっと違う。このゲームでは，その場面や状況に応じて，臨機応変にコマンドがウインドゥ内に現れるのだ。たとえば，左の写真を見てほしい。チラシを置いてもらいたいという状況で，プレイヤーが選べるコマンドは，「金を渡す」「得意客になると言ってみる」「おもしろい情報を流す」の３種類。一般的な「見る」「話す」という定形式のAVGよりも，かなり柔軟性のあるコマンド群であることがわかるでしょ。で，それらの中から，自分がやりたいことを選んでいけばＯＫ。時折，なんらかの選択を迫られる場合もあるんだけど，たとえ間違った選択詞を選んでもちゃんとリカバーがきくようになっているから，それほど慎重にならなくても大丈夫だ。ゲーム・オーバーになることもないので，気楽にプレイしていいぞ。

このゲームで行き詰まるとしたら，たいてい自分の事務所でやるべきことをやっていないときだ。次のページで，事務所で行なえる「捜査基本コマンド」を解説してみたので，参考にしてね。

使用するキー



②，⑧……コマンドを選択する

リターン・キー……コマンドを決定する

スペース・キー……コマンドをキャンセルする

※ただし，このコマンドの決定，キャンセル・キーは，システム設定コマンドで，シフトキー，エスケープ・キー，テンキーの0のうちの好きなキーに変更することができる。

CAPS……会話音のON/OFF

ゲームデータの記録，再開

途中経過を記録したいときは，自分の事務所で「捜査の記録」コマンドを選び，そのあとに表示される「記録」という欄を選べばよい。＃１～＃３の３種類にデータを保存できる。なお，データはディスク３にセーブされるので，そのディスクにはプロテクト・シールを貼らないこと。

また，そのセーブしたところからゲームを再開したいとき（データをロードしたいとき）は，同じ「捜査の記録」コマンドの中にある「再開」を選べばOK。あるいは，ディスクを立ち上げた直後に表示される「セーブしたところからはじめる」コマンドを選んでもよろしい。

ゲームの目的

依頼された，ヘレン失踪事件の謎を解明すること。

ゲーム・オーバー

絶対にハマッたり，ゲーム・オーバーになったりすることはない。

ワンポイント・アドバイス

このゲームは超親切設計になっていて，なにかやるべきことがある場所では，それをすませない限り，他の場面へ移動できないようになっている。逆に言えば，「他の場所へ行こう」コマンドがウインドゥ内にあるときは，その場面ではもうやるべきことがないということだ。これを知っていると，非常に効率的にゲームを進められるぞ。

Inside The Package
パッケージと中身



- **パッケージ**……いかにもさわやかな感じでしょ
- **ディスケット**……ディスク１は，まるまるサンプリング・データなのだ。サウンドボードII対応の人には，うれしいかぎり。
- **動作マニュアル**……ゲームプレイの方法が書いてある。裏はスタッフ紹介。
- **デイリーサンタクリス新聞**……このゲームの世界で売られている新聞。意外と大事なことが書いてあったりする。なくてもゲームは解けるけど，いろいろと今回の事件にからんだことが書いてあって，読むと面白い。
- **依頼契約書**……主人公とフィストバーグ氏との間で結ばれた契約書。裏には，主人公のプロフィールと，このゲームの背景マップが書かれている。

ホンキでPLAY ホンネでREVIEW

とてもていねいに作ってあるな，というのがボクの第一印象。会話ひとつにしても，同じコマンドをつづけて選ぶと話を要約してくれたり，ストーリーにちょっと進展があるごとにメッセージを入れ替えてあったりと，細かい配慮がうれしい。従来のAVGの形にとらわれずに，プレイヤーが遊びやすいようにと練り込まれたゲーム・システムも好感が持てる。

この作品の一番の売りは，ミステリー仕立てのシナリオだろう。章とactという構成で，各パートごとになかなかうまくプレイヤーの気を引くように作ってある。ツボは心得ているなってカンジ。惜しむらくは，詰めの部分に少々甘さを感じさせることか。テープを証拠としてつきつけるときに「×××の音が入っているから，あの日のものに間違いない」と結論づけるシーンとかは，ちょっと強引だよね。だってさ，×××の音ぐらい，いくらでも偽造できると思わない？　それで相手が納得しちゃうっていうのは，都合がいいような気がするなあ。それと，親切すぎるほどメッセージを入れたために，かなり早くから結末が読めてしまったような気もする。

ま，そんな文句もエンディングを見れば，パーッとどこかへ吹きとんじゃうけどね（アバウトだなあ）。カリフォルニアの空はホント明るくて，実に爽快な気分にさせてくれるのだ。

シナリオ，システム，グラフィック，音楽のどれもハイレベル——クロウト好みって感もするけど，完成度の高いゲームだよ，これは。オススメします。

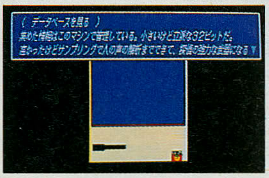
捜査基本コマンド解説



このゲームでポイントとなるのが，自分の事務所にいるときに行なう一連の「捜査基本コマンド」だ。ここで何かをやり忘れると，ゲームが行き詰まってしまうことが多い。ひとつひとつを解説してみたので，プレイする前にもう一度チェックしておいてくれ。

○**移動する**……他の場所へ移動したいときにこれを選ぶ。

○**電話する**……重要。新しい電話番号を入手したら，とにかくこのコマンドで電話をかけてみることだ。また，ときには思わぬ情報をくれる人もいるので，行き詰まりを感じたら電話しまくるといいかもしれない。ゲームを解くまでに，実に30種類近くの電話番号がでてくるぞ。



○**データベースを見る**……自分がそれまでに調べあげた事件，人物，電話番号の情報がストックされている。なにかを確認したいときなどに利用するべし。



○**証拠品を鑑定する**……手に入れたアイテム類を調べるコマンド。その他，筆跡や声紋の鑑定も，ここで行なう。

○**現在の状況判断，推理をする**……次に何をしたらいいかを教えてくれる，超親切コマンド。便利。

○**聞き込みする人物を決める**……忘れてしまいがちなのがコレ。情報を知りたい人物をあらかじめこのコマンドで指定しておかなければいけない。指定すれば，以後の関係者との会話のときに，その人物の名前がコマンドの中にでてくる。

○**尋問する人物を決める**……これまた忘れないように。あやしくなってきた人物をここで指定すると，その人物に会ったときに尋問ができる。なお，証拠が揃ってないと指定できないので，念のため。

○**捜査の記録**……先に触れたとおり，データのセーブ・ロードを行なう。



○**システム設定**……コマンドの決定キー，キャンセル・キーの変更ができる他，メッセージの表示速度も変えられる。

プロローグ　駆け出しの探偵

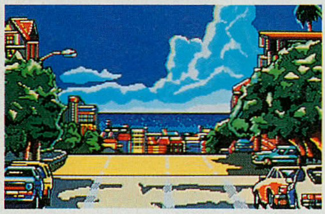
ボクの名前は，マイク・スティール。2週間前にライセンスを取得したばかりの，新米の探偵だ。今日，ボクは16年ぶりに生まれ故郷のサンタクリスの町に帰ってきた。小さいながらも，かねてからの夢だった探偵事務所を開業することにしたのだ。久しぶりのサンタクリスは，以前とはちょっぴり様子が違うようだ。とりあえず，事務所の宣伝チラシを置いてもらえるようにお願いしながら，近くのお店を回ってみようか。



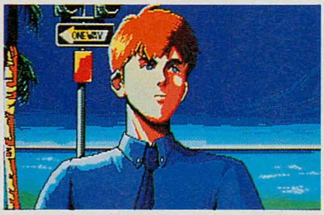
ラジオのチューニングを，FMサンタクリスに合わせる。B・B・ジャクソンがD.Jをつとめる「テレホンコール〜リクエストジョッキー」がオンエア中だ。㊙情報！：このときにラジオから聞こえる「くたばれヘレン！」という声が誰のものなのか，ゲームを解いた人ならわかるハズ。時間もちゃんとアノときと一致してるし……。



早朝に海岸線をとばすのは，サイコーの気分だ。ときどき対向車とすれちがったりするのが，ゲイコマ（芸が細かいってことね）。おっ，今のフィーリングにぴったりのイカした曲，ブルーパロッツの『バーニングポイント』が流れだしたぞ。



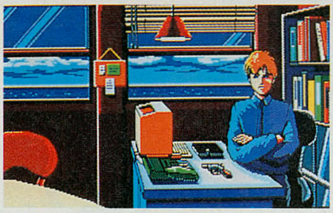
ここがロス・アンジェルスからハイウェイで1時間半の距離にある，サンタクリスの町。人口6万ぐらいの小都市で，海や自然の美しさは天下一品だ。とは言え，最近はこの町にも，悪質な事件が多発するようになったと言う。



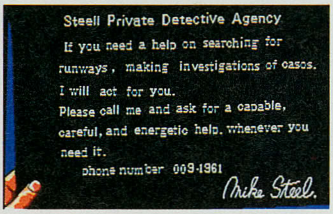
主人公のマイク・スティールは，ロス・マクドナルドの小説にあこがれて探偵になった。弱冠26才の探偵なんて，なかなか珍しいんじゃないだろうか。「謎を秘めた美女の依頼人には興味があるが，銃弾の嵐をくぐり抜けるような自信と体力はない」ってフレーズがイーねえ。



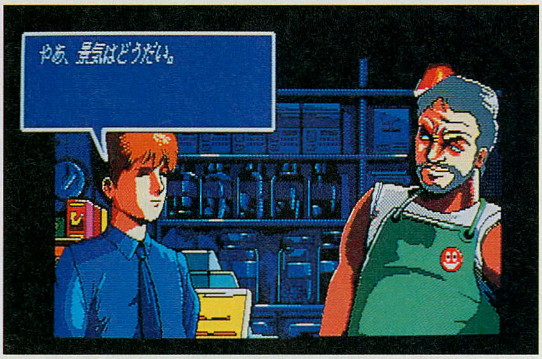
さて，ここの2階がスティールの借りた事務所。早くも壁に「MIKE STEEL」という張り紙がしてあるのが見える。1階は，ドラッグストアになっているようだ。生活しやすそうな環境だね。



自分の事務所にどっしりと腰を据えてみた。窓から西海岸が望めるってのが，オシャレだなあ。おっと，でもこうやって座ってるだけじゃ，依頼なんかくるはずがない。どうにかして宣伝しなくちゃ。



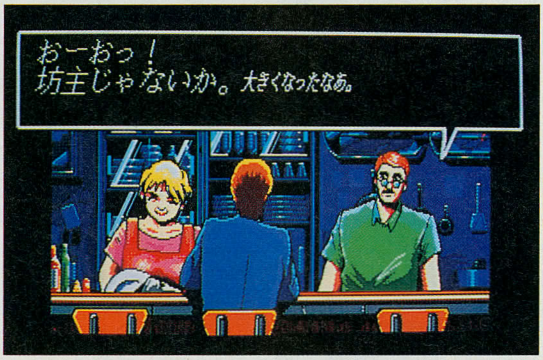
そうそう，ゆうべ徹夜でこのチラシを300枚刷ってきたんだっけ。日本語に訳すと，「家出人捜索，事件調査，仕事代行，ぜひご相談を！　有能かつ慎重なる若き私立探偵をお求めのかたへ」



ドラッグストアの店員，自称ベトナム帰りのロブは，とっつきは悪いけど，話しはじめるとけっこうイイヤツだ。この店にはなんでも揃えてあるから，捜査中，いろいろ買いにくることになるかもしれない。「これからお前さんを〝駆け出し〟と呼ぶぞ」——事実だから仕方がないか。

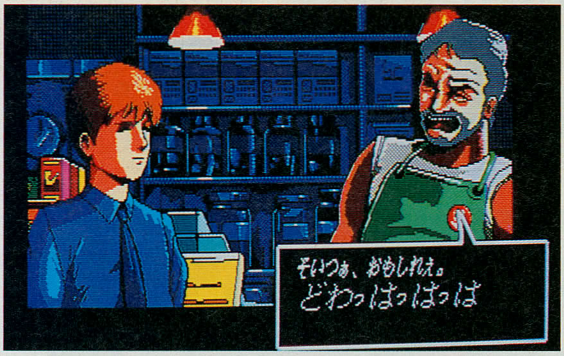


向かいにある食堂は，スティールが子供の頃にかわいがってもらったデイビスの店。ドラッグストアにつづいて，ここにもチラシを置いてもらうことにしよう。



「そうかそうか，知りたがりのマイケル坊主は探偵になったか」と，マスター。元気そうでなによりです。あらら，ウエイトレスのマリーは相変わらずの体型だなあ。この店にはヤバイ連中は出入りしないというから，人と会うときなんかに利用するといい。

このゲームで特に注目してほしいのが，登場人物たちのセリフで，大声の部分が大きいサイズの文字で表示されるっていうことだ。コミックの世界ではそう珍しくもないテクニックだけど，AVGで採用したのは，この作品が最初なんじゃないかな。その他にも，セリフに合わせて人物の表情が変わったり，ロブにいたっては，金がほしいときに親指とひとさし指で輪を作ったりと，細かい演出がイイ味をだしている。ENIXが〝パーセプション・ゲーム〟(感覚をフルに使ってプレイするゲームの意）と名づけるだけのことはあるね。あと，文字の禁則処理をちゃんとやってくれたら……と思ったりするのはゼイタクかな？



第1章 死の蒸発

開業して3日目にボクのところへはじめてきた依頼人は，驚くなかれ私財家として有名な，あのフィストバーグ夫妻だった。だけど，彼らの依頼内容は，ちょっとどころか，かなり変わったもの。孫娘のヘレンがホテル火災に巻き込まれたのだが，そこで見つかった死体がどうもヘレン本人のものでないような気がすると言うのだ。警察の死体鑑定が終わるまでの1週間以内に，ヘレンの生死の手掛かりを探してほしい——それが依頼の内容だった。もしも死体が別人であるとするなら，誰がヘレンのかわりとなったのか。そしてヘレンはどこへ消えてしまったのか。ミステリーの匂いがプンプンと漂う。好奇心をくすぐられたボクは，依頼を受けることを即決した。



右がフィストバーグ造船会社会長，フェリス・フィストバーグ氏。左はアネット夫人。死体鑑定なんか待ってられない，一刻も早くヘレンに関して調べてほしいと言う。死体がヘレンでないと思った理由は，婚約指輪をしていないことと，第六感なんだそうだ。



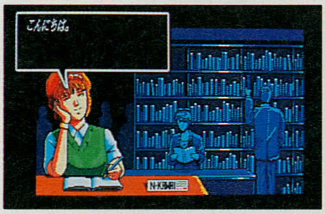
ヘレンとその夫ルドルフが泊まっていたマイラシティのチャンピオンホテルは，9月3日の明けがた3時頃に出火した。シーズンオフで宿泊客は少なかったものの，焼け跡から4人の死体が発見される。なお，夫のルドルフは助かっているとのこと。

ヘレンが大学にいっていたころの写真をもらった。なかなかの美形だ。この物語のヒロインだから，しっかりと顔を覚えておこう。



ACT1モルグの女

手はじめに，事件についての情報が得られそうな場所をひととおり回ってみることにした。すると，この事件がますます複雑怪奇なものであることがわかってくる。まず，火災で助かったルドルフ（ヘレンの夫）が言うには，周囲にはきれいなホテルがたくさんあったのに，ヘレンがなぜか三流のチャンピオンホテルに泊まりたいと主張したらしい。それに警察の死体公示所の調べで，問題の死体は死亡時に衣服を一切身につけていなかったそうで，さらに麻薬のような薬物反応が検出された。ただ，それは風邪薬などにも含まれているものだから，死体の女性が麻薬をやっていたかどうかは確定できないと言う。そう言えば，火災の当日，ヘレンは風邪をひいていたとの情報を得ている。もしも，そのときに飲んでいた風邪薬の成分が，死体から検出されたものと一致したら……。ボクはルドルフから風邪薬の商品名を電話で聞き，ロブの店でそれを購入した。死体の検死官に，チェックしてもらおうと思ったからだ。



図書館では，事件に関係する新聞などを読むことができる。はじめはたったの1紙しかメニューにでてこないけど，ストーリーが進むにつれて増えてくるから，ときどきやってくるようにしよう。受付の女の子は，N.KAWAI。『ヤングボーイ』でも歌ってるんですかね(古い）？



9月3日の夕刊には，その日の明けがたに起こったチャンピオンホテルの火災事件が報道されていた。それによると，出火元は泊まり客のいなかった301号室なんだそうだ。ちなみに，ヘレンたちが泊まっていたのは，その真上の401号室。



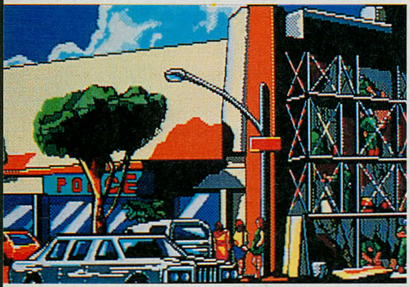
さすがに会計事務所をやっているというだけあって，ルドルフ・フォリーの家は立派。昨年ヘレンと結婚して，ここが二人の愛の巣となっていたわけだ。



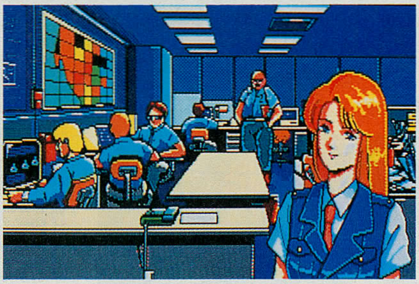
インターホンを押して，ルドルフを呼びだそう。なぜか彼は，家の外でないと聞き込みに応じてくれない変わったヤツなんだ。いくら探偵だからって，応接間にとおすぐらいしてくれてもいいのに……。



どうやらルドルフは，スティールを保険の調査員と勘違いしているようだ。話によると，ヘレンにはかなり高額の保険金が掛けられていたらしい。……まさか？



ここはマイラシティ警察署。発生率が高くなってきた強盗，殺人などの凶悪事件に対応するため，サンタクリス随一のコンピュータ設備を取り入れているのが特徴だ。現在，大規模な改修工事を実施中。



かわいらしい婦警が，スティールを出迎えてくれた。彼女の出番は，これっきり。よーく顔をおがんでおこう（？）。おや，左手前のモニターにスライムが3匹映っているぞ。彼は仕事中に『ドラゴンウォーリアー』(『ドラクエ』の米題)で遊んでるのかな？



今回の火災事件の担当者，ラゼンチール警部に話をうかがう。が，たいして役に立つ情報は得られなかった。「調書を取ってくる」と言って，警部が足音と共に姿を消す演出が，グッドですよグッド。



警部に紹介を受けてやってきた死体公示所(モルグ)では，ロックウェルという検死官が，例の死体について語ってくれた。それによると，死体の人物は，死ぬときに全裸で，しかも麻薬のようなものが体内から検出されたという。



ロブの店で，ヘレンが飲んでいたのと同じ薬「ルーラ」を買った。この中に含まれている成分が，死体からでてきたものと一致したら，やはり死体はヘレンであるという可能性が高くなる。はたして……？

死体公示所には，なんと女性の幽霊がでるっ！　これを見るためには，移動してきた直後に，STOPキーを押しておけばOK。「きゃーっ」という悲鳴と共に，彼女(？)が現れるぞ。以前の事件で死んでいった女性の怨念なんでしょうか？



関連書籍

人生というのは、いつまでも続く勉強だよ。
卒業もできないし、学位もとれない。
だから、せいぜい努力して、退学にならないようにすることだ。

ロス・マクドナルド　「ウイチャリー家の女」より

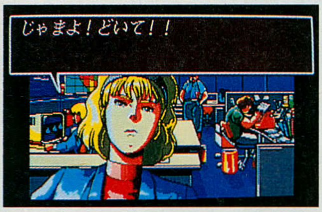
ゲームの主人公がファンだと言っている，ロス・マクドナルドの一連の推理小説は，ハヤカワ・ミステリ文庫から発売中。ロサンゼルスを舞台に，私立探偵リュウ・アーチャーが大活躍する物語だ。『バーニングポイント』のファンの人は，おさえておいたほうがイイゾ。



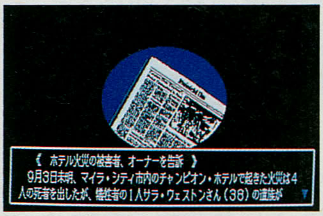
第2章 彼女は消失した

ACT1もう一人の行方不明者

検死官から，死体の人物はコカイン（麻薬の一種）の常習者であることが新たに判明したとの報告が入った。一方，ヘレンは大学時代，薬物乱用防止の運動をしていたから，絶対にコカインを吸うことなどありえないとルドルフが断言する。やはり死体はヘレンのものではないのか？　しかし,だとすると誰の死体なんだ??　宿泊客でも従業員でもない人間がなぜ火災に巻き込まれたんだ???　ラゼンチール警部とそれを話していたとき，ボクの頭にひとつの推理がひらめいた。チャンピオンホテルは，ロビーにコールガール（売春婦）たちがたむろする三流ホテルだ。宿泊客たちの要望によって自由に室内に出入りする彼女たちなら，記録上の〝透明人間〟となり得るに違いない――。さっそく，ホテルのオーナー，ガリクソン氏から，専属契約を結んでいたコールガール組織を聞きだしたボクは，クラブ・レアージュという名前のそこを訪れてみた。入るのにちょっと苦労はしたけど，思ったとおり，火災の当日にチャンピオンホテルで消息を断ったコールガールがいることがわかったんだ。



マイラシティ警察に行くと，いきなりケバい女性にぶつかった。彼女は秘書の資格を利用して仕事する，コールガールなんだそうだ。ま，彼女のおかげでボクの推理が生まれたわけだから，感謝しなくちゃいけないのかな。


《 ホテル火災の被害者、オーナーを告訴 》
9月3日未明、マイラ・シティ市内のチャンピオン・ホテルで起きた火災は4人の死者を出したが、犠牲者の1人サラ・ウェストンさん（38）の遺族が

新しく図書館に入っていた新聞には，ホテル火災のあとの遺族の訴訟問題の記事が載っている。ふむふむ，オーナーのガリクソンは，極めて誠意を見せた対応をしているのか。一度会っておいたほうがいいよな，やっぱり。



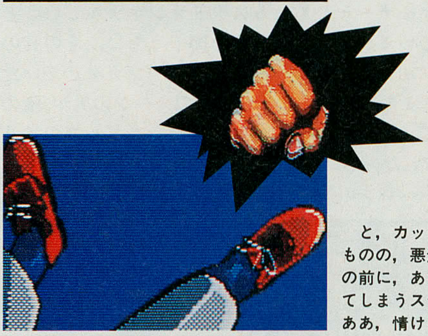
マフィアのようにも見える，チャンピオンホテルのオーナーのガリクソン。彼に会うためには，事務所で例の「聞き込み」コマンドを選んで，「ガリクソン」を指定しておかないとダメダヨ。



マイラシティの繁華街，ハートアタック・ストリートだ。不良の高校生たちがカラんできたりするけど，相手にしないのが一番。このへんにクラブ・レアージュがあるっていう話なんだけど……。見つけてもすぐには入れないので，悪しからず。



ややっ，あんなところで女性が暴漢に襲われているぞ！強そうなヤツらだけど，ここで見て見ぬふりをするようじゃ男がすたる。お嬢さん，こういう場面は探偵の私めにおまかせをば。

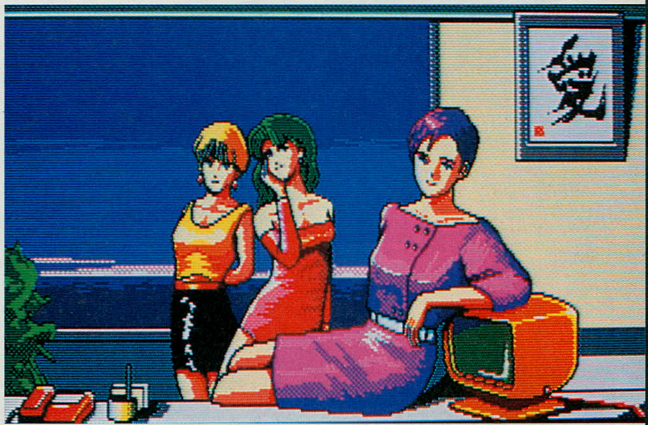


と，カッコつけてはみたものの，悪漢どものパンチの前に，あえなくダウンしてしまうスティールくん。ああ，情けないやつ。





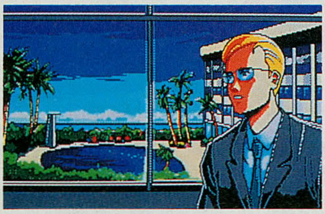
「勇気あるのね，探偵さん」ふと気がつくと，スティールはその女性の手で介抱されていた。いったい，何が起こったんだ？　どうやら女性が強いのは，政治の世界ばかりじゃないようで……。



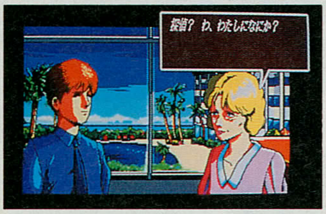
ようやくクラブ・レアージュの中に入ることができた。手前で寝そべっているのが，ボスのキム・マンジーニだ。事情を話すと，ルーシー・パーカーというコールガールが，火災のあった日にチャンピオンホテルに行っていたことを教えてくれる。

ACT2ホテル火災の謎

捜査の結果，死体がヘレンのものでない可能性が高くなってきたので，ボクは彼女が生きていると信じて，その消息を探ってみることにした。そのためにはまず，ルドルフとヘレンが火災の当日，どのような行動をとっていたかを調べるのが第一だ。ルドルフについての聞き込みを開始する。と，当の本人は，その日は一人で釣りに行っていたと言う。ウソがないかどうか，チャンピオンホテルの従業員たちの証言を聞いてみることにした。彼らは今，やはりガリクソンがオーナーをしているスタリオンホテルというところで働いている。いろいろと話を聞くうちに，その日の昼間，ヘレンがグレーのスーツの男と大ゲンカをしていたということ，また夜には同じくグレーのスーツの男が5階のバーで暴れていたということがわかった。ルドルフのアリバイの裏は取れたので，どうやらこの”グレーのスーツの男”というのが，ヘレンの失踪に関わっているような気がする。



美しいプライベート・ビーチとガーデンプールを持つスタリオンホテルで，チャンピオンホテルの従業員だった3人から証言を聞く。フロント係だったモラニスは，ルドルフが午前中から釣り道具を借りに行き，夕方まで帰らなかったと話す。



4階の部屋係だったスージーは，ヘレンが昼間，だんならしき男と大ゲンカする声を聞いたらしい。部屋から飛びだしていった男は，グレーのスーツを着ていたと言う。実はその男，ルドルフではなかったのだ。



レナルドが働いていた5階のバーでは，火災の日の夜にひと騒ぎがあった。「ヘレン」と叫びながら，グレーのスーツの男が大暴れしたというのだ。うーん，あやしいぞ。

余談ではあるけど，捜査途中でデイビスの店に寄ると，マスターが〝暖かいジョーク〟を聞かせてくれるんだ。ジョークはかなりの種類が用意されているみたいだから（乱数で表示），何度もくると楽しいよ。笑ってあげないと，マスターがイジけてどこかへ行っちゃうのもカワイイね。ではここで，〝暖かいジョーク〟の中のひとつをご紹介しよう。

2人の映画プロデューサーが，史上最大の戦争映画を企画していた。

「兵士のエキストラは，一方に5000人，もう一方に4000人だ」



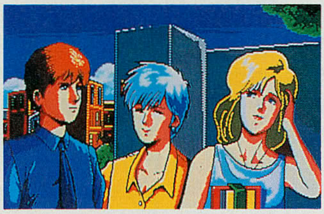
「そいつはすごい。だが合計9000人分ものギャラを会社はだすかね？」

「簡単さ」もう一人が答えた。

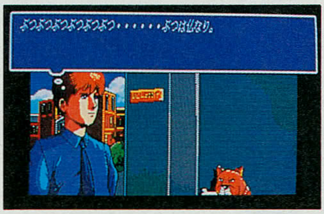
「最後の戦闘シーンでは実弾を使うんだ」

ACT3過去からの追撃者

ボクには，まだまだヘレンについての情報が少なすぎる。フィストバーグ氏からの助言を得て，彼女が通っていたセントクレランド女子大を訪ねてみた。友人の女の子たちの話によると，ヘレンはウォールマン教授と不倫スキャンダルを起こして，この大学を中退したんだそうだ。なんでも，父のように慕っていた彼女の純粋な思いを，ウォールマンはいいように利用したらしい。繁華街のクレイジーホースというバーで，ようやくそのウォールマンがつかまる。だが，彼はひたすら酔っていて，ヘレンへの未練を語るばかりだ。彼は，今回のホテル火災に関係ないんだろうか？



左がスーザンで，ウォールマンの心理学ゼミの生徒だ。火災の前日ぐらいから，教授は大学に全然姿を見せなかったと言う。右は，ヘレンの友人のジョーン。ウォールマンの奥さんに騒がれて，自分から身を引いたヘレンにとても同情している。



誰もいないときに大学へくると，ほらこのとおり。ひとりごとを言っても一銭の得にもならないし，ワンチャン相手にしゃべってもむなしいばかり。他へ行くしかないですね。



バー「クレイジーホース」でひたすら酒を飲む男――彼が問題のウォールマンだ。目が座っちゃって，なんだかアブネーなあ。ヘレンについては「もう半年も顔を見ていない」とコメントする。

各パートの最後ではスティールの顔がアップになって，そこまでの物語について今一度かえりみることになる。自問自答の質問に対して，正しい選択肢を選ばなくちゃいけないんだ。ただ，間違えても再度選び直すことができるので，そんなに緊張しなくてもいい。今までのストーリーをプレイヤーの頭の中で整理させるためにつけたモードなんだろうね。知ってる人も多いだろうけど，似たようなモードが同じENIXの『ジーザス』にもあった。あれはけっこうシビアだったよね。



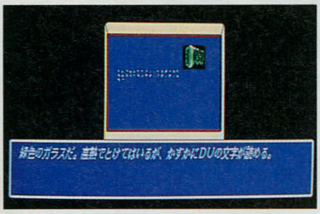
ACT4ホテル火災の謎

ようやく火災現場への立ち入りが許されたので，出火した301号室と，ヘレンたちが泊まっていた401号室の焼け跡を調べてみた。すると，宿泊客がいなかったはずの301号室に，緑色のガラスの破片が落ちているのが見つかる。レナルドに聞いてみると，それはウイスキー〝ダック・ジャニエルズ〟の一部らしい。窓ガラスの破片がすべて室内に飛び散っているのも気になる。また，スージーが，火災の最中に非常階段でルドルフとぶつかったことを思いだした。おかしいぞ，ルドルフの証言では，非常階段は使わずに脱出したと言っていたのに……。さっそく尋問に行くと，ルドルフは車でどこかへ出かけるところのようだ。あとを尾行したボクがそこで見たものは……？　一方，問題のウォールマンのほうも，泥酔したあげく，とても重要なものをポケットから落としてくれる。なるほど，なんとなく〝グレーのコートの男〟の正体がわかってきたぞ。

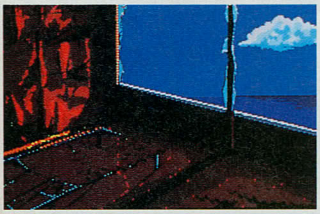


チャンピオンホテルの火災現場にやってきた。あたりには誰もいないようだ。無惨にも焼けただれた壁や柱が，そのときの火の勢いを物語っている。このパートでは，ホテルの中に入ることができるぞ。

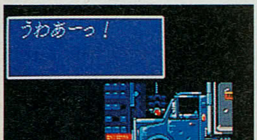

このゲームでは，ときどきこんな感じのサーチモードになる。16分割された画面上を調べまくるのだ。ここ301号室では，どこかにキラリと光る物があるから，見落とさないようにしよう。



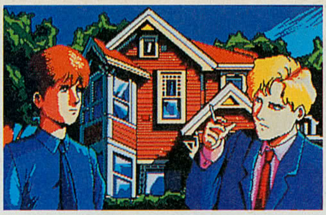
緑色のガラスの破片を見つけた。これが，ホテル火災の謎を解くためのけっこう重要な品だったりする。スタリオンホテルにいるレナルドに見せてみるべし。

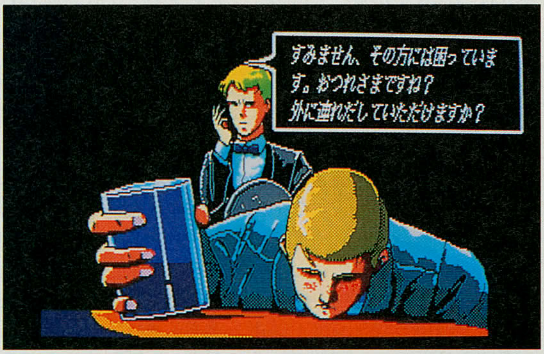

401号室では，特にめぼしい物は見つからない。おや，部屋の壁一枚向こう側が，非常階段になっているようだ。たしかルドルフは，あわてていて気づかなかったって言ってたけど……。ホントかなあ？


スージーから得た貴重な証言を頼りに，ルドルフを尋問することにした。彼の家に着いたのは，もう夜もすっかり更けた頃——。むむっ，ルドルフのヤツ，こんな時間に車でどこへ出かけるんだ？　よーし，尾行してやれ。






ようやくルドルフをつかまえて，尋問を開始した。このとき彼は，今まで隠していた興味深い事実を語ってくれる。ホテル火災のとき，ヘレンは気が動転していて「殺さないで！」と大声で叫んでいたというのだ。もちろん，そのとき周囲には誰もいやしない。ヘレンはなぜそんなセリフを叫んだんだ？



再びクレイジーホースにやってくると，ウォールマンが酔いつぶれてぐったりとしている。近づくと，外に連れだしてくれと店員に頼まれてしまった。まったく，こんなエロ教授の保護者にさせられるとは。



どこか近場のホテルにでもぶち込んでやろうかと考えていたとき，ウォールマンのポケットからヒラヒラと1枚の紙切れが落ちた。拾って見ると……。



どこかのホテルのレシートのようだ。ホテル名のところが破れていて確認できない。もしもこれがチャンピオンホテルのものなら……。そうだ，あの人に聞いてみよう！

ACT5嫉妬の炎

このパートについては，あえて触れないことにしよう。ある人物を尋問するうちに，チャンピオンホテル火災の出火原因がわかるんだ。だけど，ヘレンの失踪については，相変わらず謎のまま。困ったものだ。

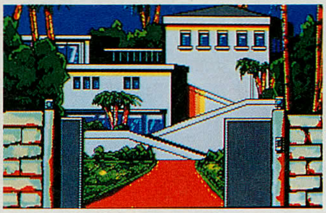
尋問シーンのコマンド入力が，これまた面白い。聞きたいことについて，ソフトに尋ねるか，ハードに問い詰めるかを指定するのだ。べつにどちらかを選ばなきゃダメだってことはないけど，相手の反応が微妙に変わったりするのに注目してくれ。



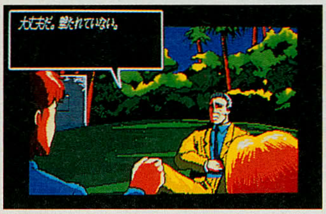
第3章 狙撃

約束の1週間が経過してしまった。ヘレンが生きているということを，依頼人のフィストバーグ夫妻に伝えなければならない。が，ボクの足取りは重かった。肝心の彼女の消息については，何ひとつわかっていないからだ。ところが，リッチなフィストバーク家にたどり着くやいなや，とんでもない事件が起こる。あたりにこだまする銃声――。幸い弾丸は当たらなかったものの，フィストバーグ氏が狙われたのだ。しかも，現場を目撃したメイドたちが，驚くべき証言をする。なんと，その場から黄色いワーゲンに乗って逃げていったのが，行方不明のヘレンだと言うのだ！　なぜヘレンがフィストバーグ氏を……？

さらに，フィストバーグ夫人が，ヘレンがいなくなる一か月ほど前に，差出人不明の奇妙な手紙を受け取っていたことを思いだした。さっそく，ルドルフに頼んでヘレンの部屋を調べさせてもらうと，問題の手紙が見つかる。それには，「あなたの父，アランと親しかった者」と名乗る人物から，「15年前の不幸な出来事」などについての記述がされていた。消印は，コンプトン市のクラムリー・ヒル。ヘレンも図書館から「全国地名辞典」を借りて，差出人を調べていたらしい。どうやらヘレン失踪の裏には，かなりの奥深い事情があるようだ。



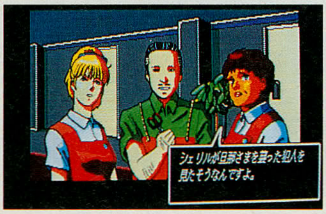
資産家というだけあって，フィストバーグ邸はごらんのとおり豪華絢爛。マイケル・ジャクソンの豪邸ほどじゃないけど，下手なホテル顔負けの施設が整っているようだ。インターホンを鳴らしてから入るべし。



銃声を聞いて駆けつけると，フィストバーグ氏が中庭にへたりこんでいた。弾丸は氏の体をはずれ，地面に突き刺さっている。驚いたルドルフも現場にやってきた。白昼堂々と狙撃を行なうとは，犯人は相当大胆なヤツだ。



通報を受けてやってきた，サンタクリス署のホワイト刑事。顔がブラックなのにホワイトとは，これいかに……？　とりあえず，サーチモードで見つけた弾丸を渡しておこう。彼もこの場面にしか出てこない"一発野郎"だ。



2人のメイド（イセラ，シェリル）と，庭師のモートンから話を聞く。彼らは犯人らしき女性を目撃しているのだが，なんとそれがヘレンにそっくりだったと言う。さらに，その女性の乗った黄色いフォルクスワーゲン・ビートルが，ボディを塀にこすりつけながら逃走したらしい。



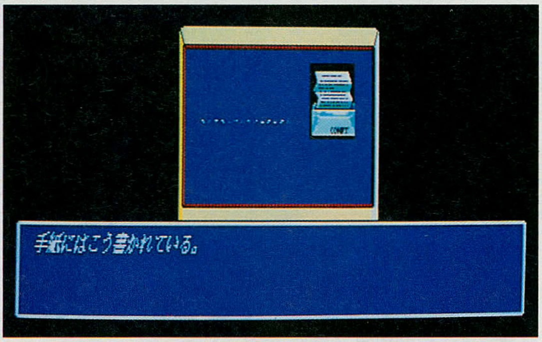
犯人がヘレンかもしれないという話をすると，フィストバーグ氏は不機嫌になり，もうスティールを解雇すると言いだした。ちょうどそのとき，死体公示所から電話が入り，問題の死体がルーシー・パーカーのものであることが確認されたと教えてくれる。



だんなにかわって，アネット夫人がスティールに引きつづき捜査を継続することを依頼してきた。彼女は言う。「いなくなる1か月前，ヘレンは差出人不明の手紙を受け取っていたの。宛先が旧姓のヘレン・フィストバーグだったから，おかしいと思ったんだけど……」



ルドルフの家に行き，ヘレンの部屋を調べさせてもらう。ここのサーチモードでは，同じ場所を2度チェックしないと，見つけられない物があるぞ。

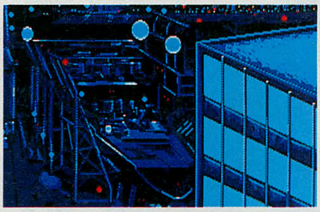


発見した手紙には，次のようなことが書かれていた。「私はあなたの父，アランと親しかった者。あなたも15年前の不幸なできごとでさぞ苦しい思いをしたことでしょう。今，あなたのことを影ながら見守っている人間が二人います。私ともう一人……。誰かを打ち明けると，ある人にとても迷惑をかけてしまうので言えませんが……。P.S.もしも私の夢をあなたに話せたら……」

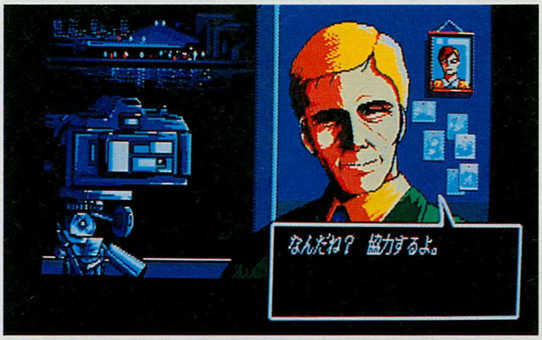
第4章 謎の消失点

ACT1差出人を探せ 1

捜査を進めていく上で，ヘレンが受け取った手紙はかなり重要な意味を持っているような気がする。ボクは，その差出人を探るべく，そこに記されていたヘレンの父，アランについて聞き込みを行なってみることにした。フィストバーグ家の養子だったアラン――副社長の地位にいた彼が若くして人生の幕を閉じる原因となったのは，15年前の火災事故だったと言う。捜査のネットワークを広げていくうちに，アランと一番親しかったという，フィストバーグ社の現社長，チャーリー・スパイラル氏ともコネクションを持つことができた。そうそう，アネット夫人から借りた，アランを養子にした際の証明書というのも，手がかりになりそうだ。そこに名前がでている，アランの母だったS.Weston――この人も今回の事件に少なからず関与しているような予感。はたして……？



港にある巨大な造船所――ここがフィストバーグ社の本拠地だ。夜も遅いというのに，機械は休むことを知らないかのように動きつづけている。事件解決まで，キミは何度もここを訪れることになるだろう。



社長のスパイラル氏は，とても温厚そうな人だった。尋ねたことに対して，何でも快く答えてくれるんだ。夜景が美しいこういう場所で，デートでもできたら最高なんだろうなあ。わーっ，スパイラルさん，べつにあなたといるのがイヤだというわけじゃ……なくもなかったりして？



アランの養子証明書に名前を連ねている，母のS.ウエストンという人物がどうも気になる。汚れていて，ファーストネームが読めないというのが，実に意味ありげだ。

このパートあたりからしばらくの間，捜査が行なわれる時間帯が夜になる。それに合わせて，各移動先のグラフィックもちゃんと夜間のものに変化するんだ。パレットをちょっといじっただけではあるけど，こういう気づかいはウレシイよね。



ACT2黄色のビートル

今度は，黄色のフォルクスワーゲン・ビートルの線からあたってみることにした。ボディをこすったということは，どこかの修理工場に車をだしている可能性が高い。そこから狙撃犯の正体がわかるかも……と考えたからだ。電話帳を借りてきて，片っ端から自動車修理工場に聞いてみる。と，二つの工場で，黄色いビートルが修理にだされていたことがわかった。それぞれの持ち主の名前は，マーク・セラ（男）とS.ウエストン（女）――ボクの予感は間違っていなかった。やはりS.ウエストンが鍵を握っているようだ。



図書館から借りてきた電話帳には，サンタクリス，マイラ，ロス，コンプトン周辺の自動車工場，レンタカー会社がズラリと載っている。全部で15か所もあるんだけど，しらみつぶしに電話してみよう。付録の新聞があれば，一発でわかるって噂も……。

ミュージックモードについて

サウンドボードIIを使っていると，オーケストラ・ヒットやクラップ（拍手の音）がバリバリと鳴って，なかなか聞かせてくれるこのゲームの音楽。実は，そのBGMだけを楽しむ方法があった！ 一度ゲームを解いたあとなら，ディスクを立ちあげた直後のメニューに，「ミュージック・モード」という欄が新しく追加されるのだ。そこを選べば，全曲を順番に聞けちゃうってワケ。以下が曲目のリストだ。このゲームのミュージック・コンポーザーは，あのアーケード版『熱血硬派くにおくん』の作曲者なんだって。

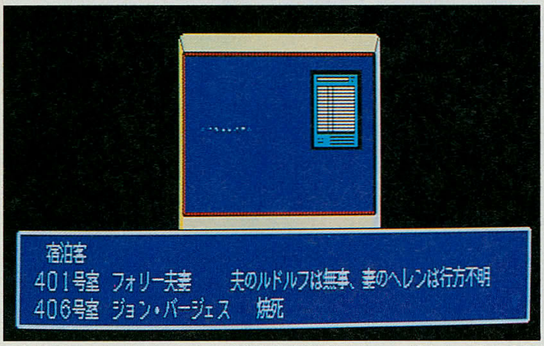
①Burning Point
②探偵事務所開業
③デイビスの店
④捜査のテーマ
⑤ルドルフを追え
⑥告白
⑦15年前の真実
⑧殺人者
⑨Heart Attack Street
⑩ゴールドベルク変奏曲
⑪CORE～核心～
⑫野望のワルツ
⑬See you again,Steel!
⑭Burning Point（フィナーレ）





ACT3差出人を探せ　2

警察から，火災当日のチャンピオンホテルの宿泊者名簿を手に入れた。それによると，宿泊者の中にサラ・ウエストン，従業員の中にスージー・ウエストンという女性がその日にチャンピオンホテルにいたことがわかる。スージーのほうは，すでに何度も顔を合わせている4階のフロア係だ。一方，サラのほうは，炎から逃げ遅れて焼死してしまったらしい。いったい，どちらがS.ウエストンなんだ？



これがチャンピオンホテルの宿泊者名簿だ。えっ，どうやったら入手できるのかって？　ふふっ，こういうときにこそ電話を活用するのダヨ。

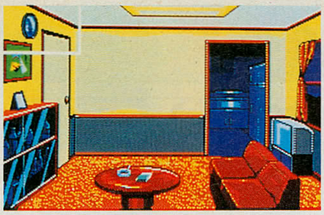
ACT4ゲットバック！

S.ウエストンの目星がついたボクは，コンプトン市のクラムリーヒルにあるその家に足を運んだ。彼女が席をはずしている間にそそくさと室内を調べると，1枚の写真が見つかる。そこに写っていたのは，幼き日のアラン――そう，やはり彼女がアランの母親，すなわちヘレンの祖母にあたる，S.ウエストンだったのだ。

再びその家に行ったときに，驚くなかれボクは，行方不明だったヘレンとバッタリ出くわした。「あの恐ろしいことがはっきりするまで，家には帰れない」と彼女は言う。なんとか連れ戻そうとすると，いきなり誰かに背後から殴られて……。その間に，またまたヘレンが行方をくらましてしまう。仕方なく捜査を再開すると，フィストバーグ家のメイド，シェリルが興味深い話を聞かせてくれた。ヘレンは，幼少の頃にも一度，別荘の大火事に会っているというのだ。それにフィストバーグ邸では，死んだアランの書斎を一切(いっさい)手をつけないまま保存してあるらしい。うーん，ヘレンの過去，それからフィストバーグ家自体にもなにか謎があるようだ。



クラムリーヒルのどこかにあるこの家にやってくるには，ある場所に電話して，住所を確認しておかなくちゃいけない。ややっ，影がふたつあるのがオカシイぞ。もしかしたら……？



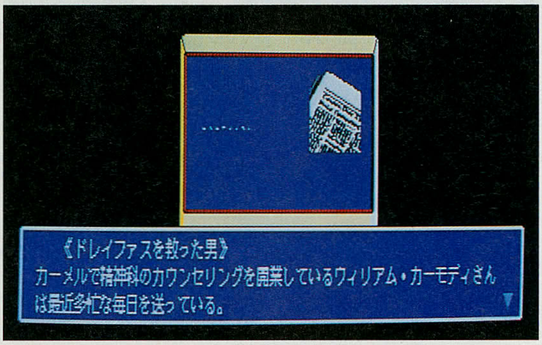
彼女がキッチンに行っているスキに，部屋の中を調べさせてもらうことにした。おっ，こんなところに写真が……。なにか書いてあるぞ。なになに，「フィストバーグ家にて。1958年4月」――いったい，どういうことだ!?



この写真をアネット夫人に見せると，幼いころのアランだと証言してくれる。こんなものを後生大事に持っているということは，やはりアノ女性がS.ウエストンであることに間違いないんだろう。



尋問してやるつもりで再びクラムリーヒルの家へ行くと，なんとそこにはヘレンがいた!!　「私は恐ろしいことを思いだしてしまったの」と，彼女は言うけれど……。そのとき後頭部を殴られて，スティールは気絶してしまう。



頭のたんこぶと引き換えに手に入れたのが，この新聞記事。ヘレンは失った記憶を取り戻すため，ここに載っているウイリアム・カーモディの診療所に通っていたんだそうだ。ところで，〝失った記憶〟って，何なんだろう？

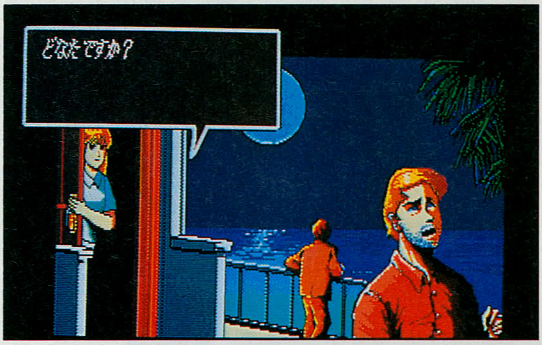


フィストバーグ家のメイド，シェリルは，待ち合わせ場所にデイビスの店を指定してきた。彼女の持ってきた情報だと，ヘレンは小さい頃にも似たような火災事故に遭遇したことがあるらしい。父親のアレンが焼死したという，例の別荘火災のことに違いないな，こりゃ。

第5章 フィストバーグ家の秘密

ACT1過去と現在

ヘレンの足取りを追ってボクが訪ねたのは，ウイリアム・カーモディの診療所だった。カーモディの話によると，ヘレンは今回のホテル火災で，15年前の記憶を取り戻しつつあるんだそうだ。一体，15年前に何が……？　問題の別荘火災の情報を得るために，ボクは当時ヘレンを救出した消防署員に会ってみた。嵐の日に起こったというその別荘火災も，やはり謎めいた部分が多い。炎が燃えさかる中，幼少のヘレンはなぜか地下室にじっと隠れていたという。そして，消防署への通報者が，あのフィストバーグ氏本人だったらしいのだ。この過去と現在の二つの火災事故に，不思議なつながりがあるような気がしてならない——。



カーモディの診療所の前には，様子の変な患者たちがウロウロしている。取りついでくれた彼女も，一見看護婦のようだけど，実はここのクライアント（患者）らしい。ヘレンはフィストバーグ姓を名乗って，ここへきたと教えてくれた。



とても穏やかそうな，ウイリアム・カーモディ氏。眼鏡の奥の瞳は，常に患者の心の底をのぞき見ているのだろうか。ヘレンは，まだ幼児体験を完全には思いだしていないと言う。



図書館で，1974年の別荘火災事件について調べてみた。「キッチンの近くで，アラン夫妻の焼死体が発見される。ヘレンを助けた勇敢な消防士は，近々表彰される予定」——消防士のことを調べるには，やっぱり消防署に電話するのがベスト。



その消防士をデイビスの店に呼びだして，当時の話を聞かせてもらう。彼，レイノルズも，ヘレンが地下室に隠れていたのには，少なからずの疑問を抱いたという。勘のいい人は，もうこのへんで，別荘火災事件のカラクリがわかるんじゃないかな。



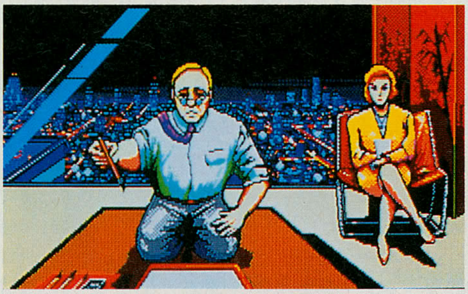
カーモディから，リバーサイド・モーテルの電話番号を走り書きしたメモをもらった。どうやらヘレンがここに泊まっているらしいのだ。が，TELしてみると，そんな客はいないと言われてしまう。すれ違いか……？

ACT2過去からの告発

さて，ここから先は単に写真に解説をつけていくだけにしてみた。プレイヤーのみなさんの推理の楽しみを奪うなんて，無粋なことはしたくないからね。ゲームをプレイしたことがないという人も，ストーリーを想像して楽しんでちょうだい。



フィストバーク社は，現在カスミン・グループの傘下に入っているそうだ。なんでも，24年前に同社が経済的危機を迎えたときに，カスミンが援助をしたのが，ことのはじまりだったらしい。ここが，そのカスミン・グループの総本山のビル。



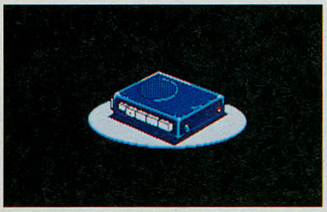
会長のロバート・カスミン氏は，優雅にも社長室で書道をたしなんでいた。実は，アランの妻だったシャローンという女性は，このカスミン氏の娘だったりする。元ミス・サンタクリスの超美人だったらしい。とは言うものの，結婚後は酒場で男あさりをしていたという噂も……。



フィストバーク夫妻にはナイショで，シェリルに屋敷の〝あかずの間〟に入れてもらった。このピアノは，別荘火災のときに焼け残ったものなんだそうだ。もちろん，元アランの所有物。



いたずらにピアノを弾いていると，なんだか妙な音が鳴っていることに気づく。もしやと思って調べてみると……？ははーん，やっぱりコレがアーなってたのか。



発見されたテープには，15年前の別荘火災のときのものらしき音声がしっかりと収録されていた。「火をもって制せよ」――この声は，いったい何を意味するんだ？　サウンドボードⅡユーザーの人は，聞きどころですぜ！



同じ部屋で見つけた，今は亡きアランの日記も重要な証拠品だ。読んでみると，どうやら当時のアランが何者かに命を狙われていたらしいことがわかる。背後に巨大な犯罪の臭いがしてきたぞ。

ACT3疑惑の火災



彼は，ロバート・カスミンの長男，デニス・カスミンだ。現在，下院議員。なんと彼が15年前に選挙に立候補したときに使ったスローガンが，「火をもって制せよ」だったらしい。さて，別荘火災に関係があるのだろうか？



デイビスの店で「百年の孤独」という高級ウイスキーを飲んだスティールは，千鳥足で裏通りを歩いていた。あららら，酔っぱらっちゃって，ここがどこだかわからないや。と，そのとき，見知らぬ男に呼びとめられて……。ところで，この「百年の孤独」っていうウイスキー，宮崎県が産んだ，実在の銘酒だっていうの知ってる？



ターミネーターのような男が，銃で襲いかかってきた！　駆け出し探偵のスティール，絶対絶命!!　殺し屋まで雇われるってことは，今捜査している事件が，そんなにヤバイものなんだろうか？

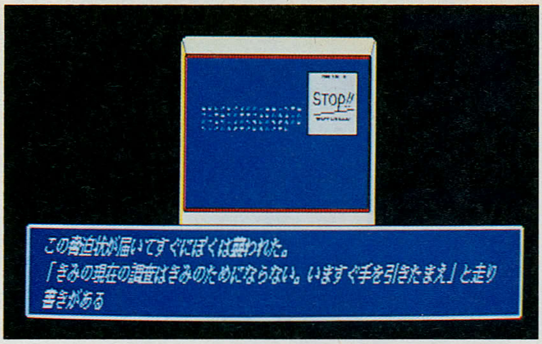
オモシロ電話番号を紹介！

何度もお世話になる「電話をかける」のシーンでは，ゲームを解くのには直接関係のない，いくつかの電話番号にも反応するようになっている。「ENIXの支店」あり，「命の電話」ありと，これがなかなか面白いんだ。付録の新聞に，その手の電話番号が載っているけど，ここでは再度まとめて紹介してみた。どんなメッセージが返ってくるかは，自分で調べてみてね。

- ENIXロス支店……366-4345
- JA＝AIRLINE……012-6637
- FMサンタクリス……001-5555
- フィストバーグ造船会社……001-1111
- クラブ・レアージュ……001-2511
- カーモディ・カウセリング……003-1811
- マイク・スティール探偵事務所……009-1961
- バー・クレージーホース……008-1725
- カスミン・グループ……003-1939
- 命の電話……000-4949



ACT4発火点



FAXで送られてきた脅迫状の文字を，今までの関係者の筆跡と照合してみることにした。その結果，脅迫状の差出人が，予想もしなかった人物だということが判明する。どうしてあの人が……？

ACT5襲撃犯は誰か

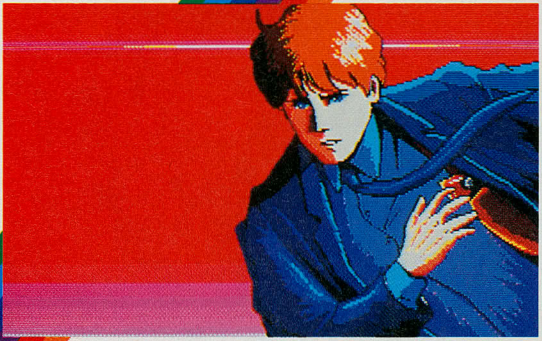


ロブのところから，手作りの小型のマイクを買った。これで容疑者の声を録音して，例のテープと比較すれば……。さあ，いよいよ捜査も大詰め。このパートのラストでは犯人を二者択一で選ばなくちゃいけないのだ。一度解いてから，逆のほうも試してみると面白いよ。

第6章 対決

長きに渡ったスティールの初捜査も，ようやく犯人逮捕のときを迎える。ヘレン，アラン，フィストバーグ……。実に不思議な人間関係だったなあ。さわやかなエンディングの感動は，キミの手で勝ち取ってくれ！







凝りに凝ったキャラクターたちの演技を見てほしい！

Message from Creator

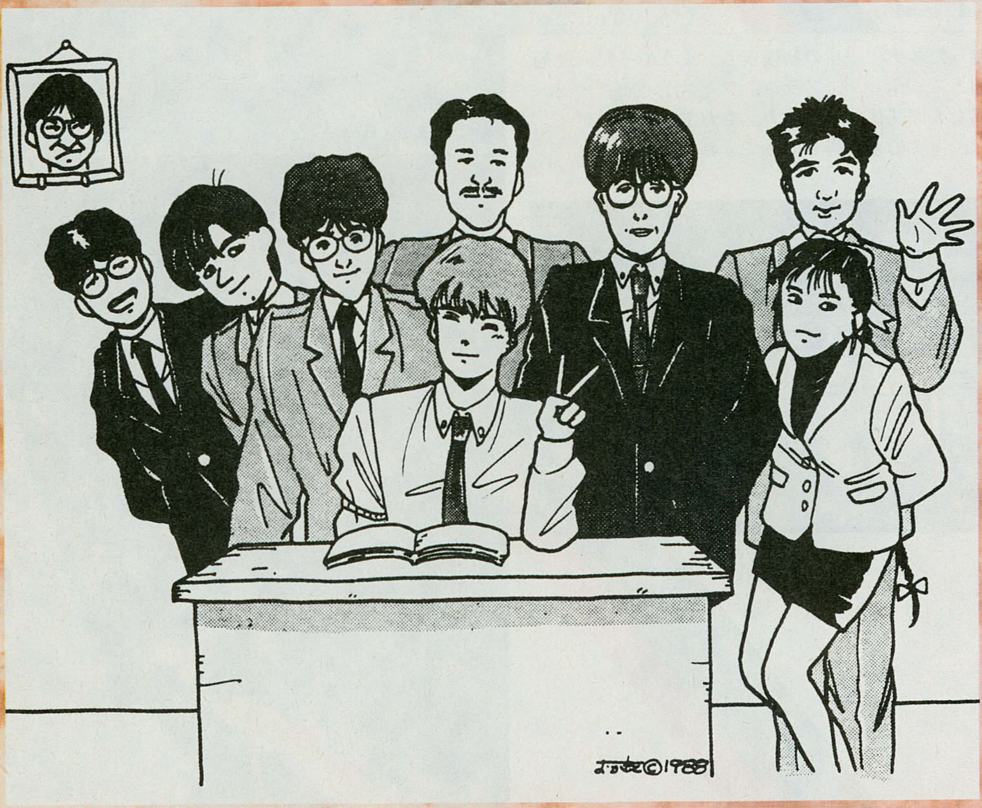
メイン・プログラマー　佐藤　誠

このゲームの制作で一番印象に残っているのは，なんと言っても演出作業です。キャラクター全員がその場で話している感じをだすために，フキダシ方式を採用しました。さらに，「このときコイツはこう思っているから，こういう表情にしたほうがいい」とか，「このセリフは少しためらいながら話させたほうがいい」など，話す速度や〝間〟，さらには声の大きさから話しているときの表情まで，演技指導のように細かい指定をしました。時間はかかってしまいましたが，登場人物たちが思ったとおりの演技をしてくれたときには，本当に感動したものです。

しかし，それだけ凝ってしまうと，思わぬ落し穴も待っていました。各キャラクターごとに，数パターンの表情やセリフのスピード，〝間〟などの情報を持たせたため，1シーンあたりの容量が大きくなり，メモリが足りなくなってしまったのです。加えて，フキダシ方式のために，メモリ管理にも非常に苦労させられました。

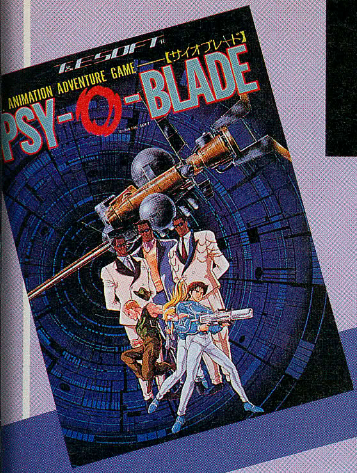
また，このゲームは昭和から平成にかけて制作していたので，平成元年をパソコンデスクで迎えたことも印象に残っています。

『バーニングポイント』は，キャラクターたちが実際にその場で話しているような感じをだすことに力を入れて作ったゲームです。そうした登場人物たちとの会話を楽しんでもらえたら幸いです。



S.F. ANIMATION ADVENTURE

PSY-O-BLADE



サイオブレード SF・AVGの老舗T&Eが全画面アニメーションを実現

○対応機種／価格：
PC-9801シリーズ（5インチ2HD×2／3.5インチ2HD×2）
PC-8801mkⅡSR以降シリーズ（5インチ2D×5）
X1turboシリーズ（5インチ2D×5）
FM77AVシリーズ（3.5インチ2D×5）
MSX2シリーズ（3.5インチ2DD×3）
価格はすべて8,800円
○発売日：'88年11月19日
○発売元：T&E SOFT

あの『惑星メフィウス』に代表されるスターアーサー・シリーズ以来，実に4年ぶりにT&E SOFTが本腰を入れて制作したAVG，それがこの『サイオブレード』だ。

このゲームの最大のテーマは，全編アニメーション——つまり，すべてのグラフィック画面に，なんらかのアニメ処理を施そうというもの。

プレイしてみると，なるほどと思う。どの場面でも，登場人物や背景などが，なかなかの動きを見せてくれるのだ。それもそのはず，このゲームのグラフィック関係は，本職のアニメ・スタジオに依頼しているという。絵を動かす基本となる動画を描かせたら，そりゃアニメーターの右にでる者はいない。キチンとした動画を使っているからこそ，アングルを変化させながら人物が動くという，アニメなみのアニメ(ヘンな言い回し)を実現できたんだろうね。

思えば，数年前のAVGでは，キャラクターがちょっと口パクしたり，背景のライトが点滅していただけでも，堂々と「アニメ処理満載」などと銘打っていたものだった。それから考えると，ホント，技術とハードの性能の進歩を感じてしまう。

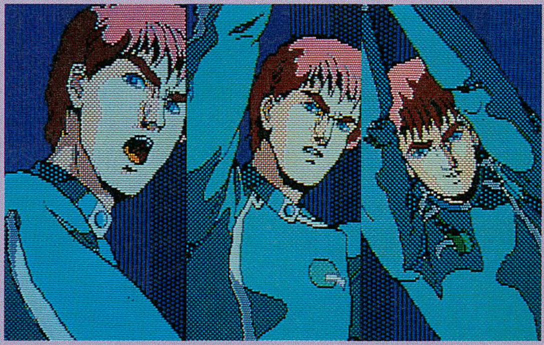
さて，ゲームの内容のほうはと言うと，これが近未来を題材にしたSF・AVG。スターアーサー・シリーズ以来，やはりT&EのSFに対する思い入れは強いようだ。

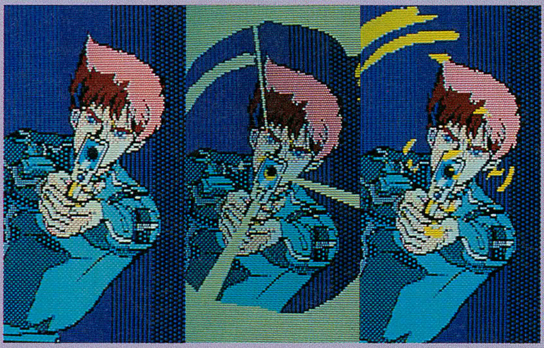
2101年，人類史上初の有人太陽系外着陸に成功したセプテミウス2号は，その帰途で突如航路をはずれだした。搭載されているメイン・コンピュータ「ラクーン」が，不可解なメッセージを残して……。一方，地球では，それに呼応するかのように，ラクーンの設計者，シュルツ博士が行方をくらましてしまう……。

こんなプロローグではじまるこのゲーム，一番の特徴は，宇宙（セプテミウス2）と地上（サウスハチェット島）という二つの舞台で物語が平行して進行していくということだ。それぞれの舞台に，プレイヤーが担当する主人公がいる。宇宙は，キース・マクダネル。地上は，ヒューイ・マークフィールド。で，ストーリーが進むと，勝手に舞台が切り替わり，宇宙と地上とをかわるがわる見ていくことになる。

今までのAVGのほとんどが，一人の主人公の視点でしかストーリーが描かれていなかったのに対して，これは面白い試み。たとえば宇宙で，地球からメロディー・モジュールが送られてくるシーンがあるんだけど，それは地上でヒューイが博士を救出したから，という2か所の舞台のカラミがあったりするんだ。

おっと，そうそう，そのメロディー・モジュールというのにも触れておかなくちゃいけないね。これは，パッケージの中に入っていて，実際に八つの音楽（単音）が順番に鳴る，まあ一種のオルゴールのようなものだ。実は，これ





とにかくバリバリアニメしまくるのだ。一番動くのは，やっぱりオープニングの「STARRING」の部分かな。PC88版は，増設RAMボードを使用すると，ディスクのアクセスが減って，アニメがよりスムーズになるんだとか。

がないと，ゲームは絶対に解けなかったりする（正確には，1/512の確率で解けることもあるけど）。あの『ジーザス』以上に，音に対する感覚が要求されるぞ。

それと，操作性がGOODなのにも注目。詳しくは，HOW TO PLAYのところに書くけど，特にマウスプレイがオススメ。

さて，キミは，地上でシュルツ博士を無事救出し，宇宙でセプテミウス2の異変の謎を解くことができるだろうか？



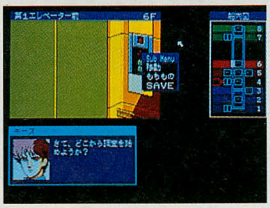
これがソフト本体に付属のメロディ・モジュール。ボタンを押すと，曲が流れる。全部で8曲入っていて，マニュアルに書いてある曲目リストと照らし合わせて，曲名を調べなければならない。基準となる1曲目は，ゲーム中にボブが教えてくれるヨ。

HOW TO PLAY あそびかた

このゲームのコマンドの入力方法は，他のAVGとちょっと違っている。画面上にある矢印を動かして，自分がなにかをしたいと思う対象物を指し示すんだ。そうすると，その対象物に合わせたコマンド・ウインドゥが表示される。その中から，自分の行ないたい行動を選んで，決定キーを押せばOK。また，ウインドゥが何も開いていない状態でキャンセル・キーを押すと，「移動，持ち物，SAVE」のウインドゥが開かれる。他の場所へ移動したいときは，そこから「移動」を選んでくれ。なお，矢印は，テンキーやカーソルキーで動かせるんだけど，オススメしたいのは，マウスでのプレイだ。キーボードと比べると，とにかく操作が気持ちイーイ！　対象物指定とは言っても，『メフィウス』のような気が遠くなる要素はまったくないので，安心してプレイしてね。



対象物を指して，ウインドゥを開いたところ。このコマンド群の中から，選択することになる。



何もしてない状態でキャンセル・キーを押すと（矢印はどこにあっても良い），一般コマンドのウインドゥが開かれる。

使用するキー

2, 4, 6, 8, →,←,↑,↓……　画面上にある白い矢印を移動させる。マウスやジョイスティックでの代用可能。

リターン・キー，Z………　何かを指し示すときや，コマンドの選択時に使う決定キー。マウスの左ボタン，ジョイスティックのAボタンに相当。

ESCキー，X………………　コマンドなどをキャンセルするときに使うキー。単独で押すと，移動等のウインドゥが開かれる。マウスの右ボタン，ジョイスティックのBボタンに相当。

アクション・ゲーム・シーンで使用するキー

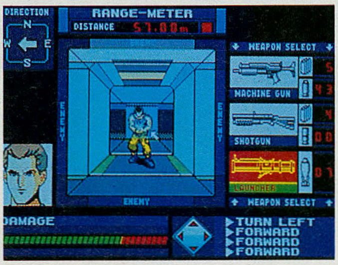
ゲームの後半で，アクション・ゲーム（と呼んでいいのかどうかわからないが，マニュアルにそう書いてあるので従う）のシーンがある。具体的には，3D迷路を目的地まで進むというゲームなんだけど，詳しい説明はあとに回して，そのときに使うキーを紹介しよう。

SHIFT＋テンキー（カーソル・キー）……迷路内の移動に使う。例の矢印で，画面上の移動用パッドを示しても移動ができる。

F1キー……MACHINE GUNをかまえる

F2キー……SHOTGUNをかまえる

F3キー……LAUNCHERをかまえる



これが噂のアクション・シーンだ。本書にマップが掲載してあるので参考にしてくれ。

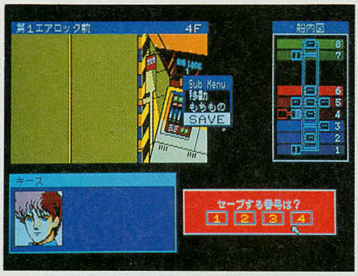


システム設定の画面。お好みのように設定してやってください。

ゲームデータの記録，再開

何もウインドゥが開いていないときにキャンセル・キーを押すと，「移動，持ち物，SAVE」のウインドゥがオープンする。そこでSAVEコマンドを選べば，ゲームの途中経過を記録できるんだ。ただし，それにはセーブ用のブランク・ディスクが必要。特別にフォーマットをすることはないけど，メディアが一緒のディスクを用意するようにしてね。2Dのゲーム・ディスクで2HDのデータ・ディスクを使おうったって，そりゃムリというもの。1枚のディスクに4か所のデータがセーブできるぞ。

セーブしたところからゲームを再開するには，リセットして，ゲームを立ち上げ直すしかない。最初に表示される「データをロードしますか？」というメッセージに「はい」と答えればOKだ。



このとおり，セーブは4か所でできる。セーブ・ディスクをたくさん作れば，何か所でだって可能だ。

システム設定

ゲーム・スタート時に，「データをロードしますか？」と表示されている画面で，キャンセル・キーに相当するキーを押すと，システム設定の画面になる。文字表示速度，アナログ・ディスプレイ，シリアル・マウスなどの切り替えができるんだ。

メッセージの瞬間表示

決定キーとキャンセル・キーを同時に押すと，メッセージが一瞬で表示される。マウスでプレイしているときは，二つのボタンを同時にクリックすればいいので，とってもラクチン。

ゲームの目的

地上シーンでは，サウスハチェット島のどこかに監禁されているシュルツ博士を救出すること。宇宙シーンでは，セプテミウス2号が軌道をはずれてしまった原因を探ること。

ゲーム・オーバー

最近のAVGには珍しく，この作品にはゲーム・オーバーになるシーンがけっこうある。検問に引っかかったり，不用意に戦ってヤラレちゃったり……。特にゲーム・オーバーになりやすいのが，例のアクション・シーンだ。直前でセーブしておくことを忘れないようにしてくれ。もちろん，それ以外の場面でも，こまめにセーブするに越したことはないぞ。

それから，サウスハチェット島の最初のパートの，ある場面で，車のナンバーをチェックし忘れても，あとあとになってゲーム・オーバーになってしまう。悲ぴい。

あわれ，キースくん。悲しや，ヒューイくん。こうなってしまってから後悔しても遅いからね。セーブしておくのが必勝法だ！





Inside The Package
パッケージと中身



- **パッケージ**……本書と同じサイズの大型パッケージ。目立つよね。
- **ディスケット**…いかにもアニメっぽいエンベロープ。
- **マニュアル**……中にフルカラーのマンガまで収録されている。ゲームの導入部がよくわかるぜ。
- **ハードウェア・マニュアル**……その機種ごとに，具体的な操作方法が説明してある。
- **メロディー・モジュール**……ゲームを解くために絶対に必要な音源モジュール。
- **特製ディスクケース**……ディスクの5,6枚は軽く収納できる，T&E SOFTのロゴ入りケース。こういう実用的な付属物はうれしいね。

ホンキでPLAY ホンネでREVIEW

T&Eのゲームでいつも感心させられるのが，複数の機種で同時に開発していて，最終的に各機種版をキチンとほぼ同時期に完成させているってこと。1本のゲームでさえ，開発時間がやたら長くなってヒーコラ言ってるソフトハウスがほとんどなのに，これは驚異ですよ，ホント。共有できるルーチンとかがあるにせよ，機種間でできることとできないことがあるわけだから，それを調節して，進行を円滑に進めるゲーム・デザイナーの手腕は，かなりのものと言えそう。

で，この『サイオブレード』。ひと昔前だったら，夢のようなゲームだよね。AVGにとって，アニメーションというのは，限りない憧れの対象だもの。ただ，ここまでくると，逆に容量とかの限界がハッキリと見えてきちゃうような気がする。

これ以上アニメに近づけるには，やっぱりCD-ROMとかの大容量記憶メディアに頼らなくちゃいけないのかなあ。だけど，そうした場合でも，アニメの制作よりもAVGのほうが遙かに手間がかかるってことが問題だよね。

続いて，ゲームの感想をいくつか。

はじめはウーンと思っていた矢印による指定システムだけど，意外や意外，慣れるととっても気持ちのいいものとなっていた。処理速度が非常に速いせいなんだろう。あ，ボクはマウスでプレイしたので，キーボードの場合は未体験だけど……。反応メッセージをもう少し豊富に用意しておいてほしかったというのは，ゼイタクかな？

地上と宇宙という二つのステージから語られるシナリオ――このアイデアはグーだね（死語）。ただ，こういうシナリオにしたのなら，もっと両ステージのカラミの部分を増やせば面白かったのに……と思う。それを一番感じたのが，二人の主人公，キースとヒューイについて。せっかくそれぞれのパートで感情移入させたんだから，その二人が一緒に行動するようなシーンがあったら，もっと盛りあがったんじゃないだろうか。

たしかに今のシナリオのラストで二人がすれちがう1シーンもいいけど，ボクとしてはハデハデのほうが好き。たとえば，宇宙船と地球で，お互いにマイクで連絡を取り合って無事難問を解決し，地上で出会ったときに「あんたがあの声の持ち主かい。思ってたよりハンサムだな」なんて握手しながら語り合うシーン（ありがちだぁ）なんてどう？　ま，あくまでもボク個人の意見だから，怒る人もいるかもしれないけど。

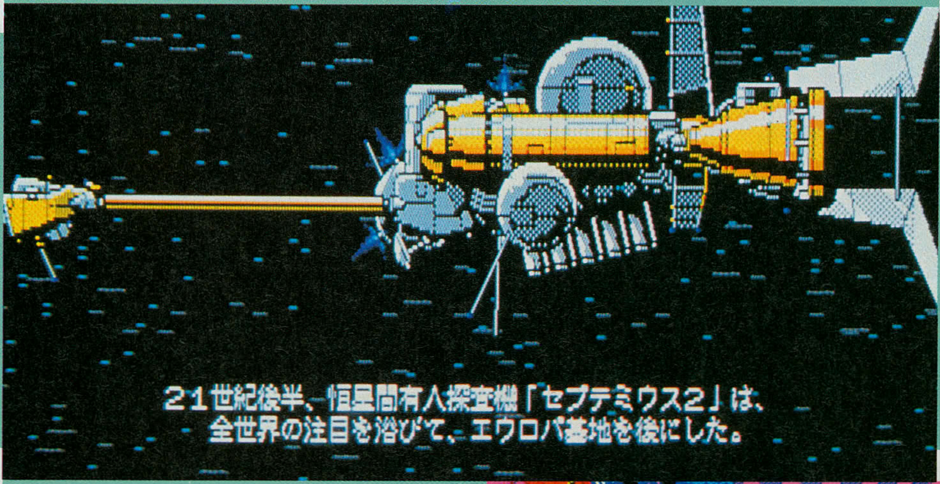
あと，システム面でちょっと気になったのが，ゲーム・オーバーになったときに，いちいちオープニング・ディスクから立ち上げなおさなくちゃいけないってこと。3Dの迷路シーンも，マップを持ってないとツライ気がする。

なんだかんだ言ったけど，確実に時代の流れを感じさせてくれる一作だ。『惑星メフィウス』をやったことのある人に，ぜひプレイしてほしいな。

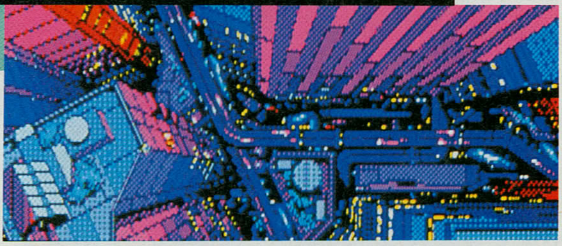
PROLOGUE
プロローグ

21世紀後半，人類の夢をのせた恒星間有人探査機「セプテミウス2」は，太陽系から6光年離れた，へびつかい座バーナード星に向かって飛び立った。そして，2101年，無事二人の乗組員がバーナード星に着陸し，人類はついに太陽系外の地に降り立ったのである。

ところが，その帰途において，メイン・コンピュータ「ラクーン」の不可解なメッセージを最後に通信が途絶え，あろうことか「セプテミウス2」は，予定の航路を序々に外れていった……。



セプテミウス2号

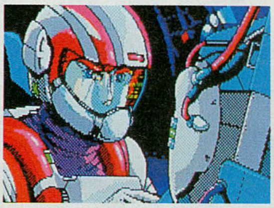


二人の乗組員の安否が気づかわれる中，宇宙省は8名のスタッフを乗せた救命艇「キャサワリー」を派遣する。そのメンバーの中には，M.I.T.を主席で卒業したキース・マクダネルがいた。

ときを同じくして，地上では，「ラクーン」の設計者であるニューロコンピュータの最高権威，シュルツ博士が消息を絶ってしまっていた。



▲西暦2113年 5月11日，ワシントンD.C.情報局長官ジョセフソン・ウィリアムス オフィス



▲西暦2113年 5月8日
キャサワリー船内



宇宙省の監視衛星がとらえた映像によると，シュルツ博士は，キューバ沖のサウスハチェット島に監禁されているようである。

博士救出の特別辞令を受けて，情報局工作員のヒューイ・マークフィールドは，特殊潜行艇で一人サウスハチェット島へと向かった……。

CAST
登場人物



宇宙編

キース・マクダネル（17才）
宇宙省特別航宙士　アメリカ国籍



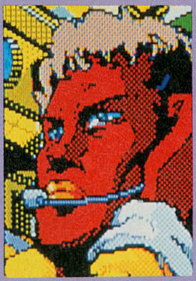
このゲームの宇宙編での主人公。16才の若さでM.I.T. を主席卒業し，航空宇宙省に入る。運動神経抜群で責任感も強いが，女性に対して優柔不断なところあり。

ソフィア・ノイマン（17才）
ニューロ・コンピュータ技師
カナダ国籍



キースに秘かに想いを寄せる才女。幼い頃から工学博士の父親から英才教育を受け，15才にして1級ニューロ・コンピュータ技師の資格を得る。ラクーンの設計に参加経験あり。

ロバート・グレン（29才）
宇宙省主席航空士　アメリカ国籍



キャサワリーにおけるリーダー役。米国有数の大企業，ワークス・トレンド・カンパニーの御曹司でありながら，次期社長の椅子を蹴って，子供の時分からの夢だった航空士の道に走る。

ボブ・ハスラム（27才）
宇宙省特別航空士　イタリア国籍



キャサワリーのナビゲーター。航宙力学を専門とし，週に何回かは，付属大学の教壇に立つ。通信士の資格も持っている。

マイケル・ウォード（27才）
宇宙機械工学技師　アメリカ国籍



セプテミウス2のエンジン設計者のひとり。元連邦空軍のエース・パイロットだった経歴を持つ。特別航宙士の名誉ある第一期生である。

フェミニン・ミシェル（25才）
情報分析学者　フランス国籍



ニューロ・コンピュータなどに非常に精通していて，情報分析においては世界でもトップクラスの実力を持つ。美人ではあるのだが，本人はそれに気づいていないらしい。

マーク・クリフォード（24才）
化学分類学者　カナダ国籍



フェミニンと同じく，資料分析のためにキャサワリーのメンバーに選ばれる。研究熱心ではあるのだが，真面目すぎるのがタマにキズ。宇宙にでるのは今回がはじめて。

ジミー・柴垣（51才）
医学博士　ブラジル国籍



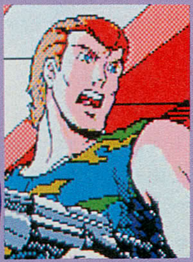
米国立医療センターの宇宙病理学研究所に勤める。宇宙省には所属していないが，政府筋からの特別な推薦で，今回の救助スタッフに医師として加わったとのこと。

地上編

ヒューイ・マークフィールド
連邦情報局工作員　アメリカ国籍

地上編の主人公。かつては軍の工作部隊のエリート指揮官だったが，その手腕を買われて連邦情報局に引き抜かれた。頭脳明析，人並はずれた体力，精神力を持つ。

ルイス・ブルーデル（28才）
連邦情報局工作員　アメリカ国籍





語学力抜群な，内偵活動のプロ。1年前から，サウスハチェット島にある東側国の地下軍事基地に潜入している。アレキサンダーという名の猿を飼っている。



光電子組織細胞学の最高権威者。ニューロ・コンピュータに関しては右にでる者はいなく，セプテミウス2のメインコンピュータ「ラクーン」の主設計者でもある。現在，行方不明。

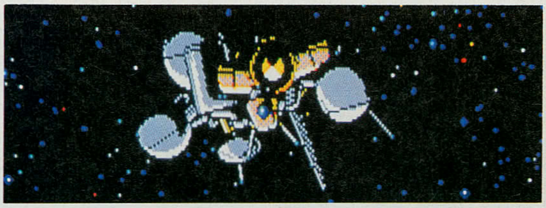
ブルーノ・シュルツ（68才）
光電子工学博士　西ドイツ国籍

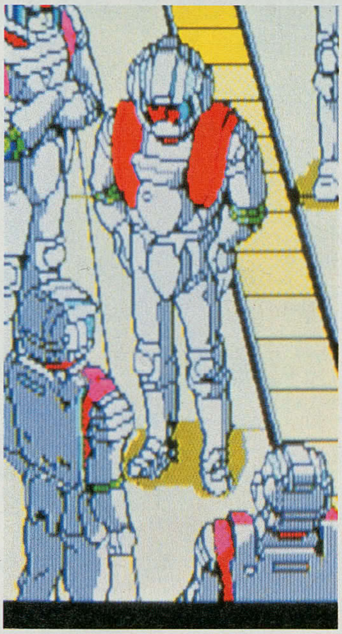
宇宙

機密扱いのブロックに走った亀裂
～2113年5月19日　キャサワリー船内

地球を飛び立った救助艇キャサワリーのレーダーが，ようやく軌道をはずれて航行しているセプテミウス2をとらえた。肉眼でもその船体が見えるようになってきて，乗組員たちは歓声に湧く。



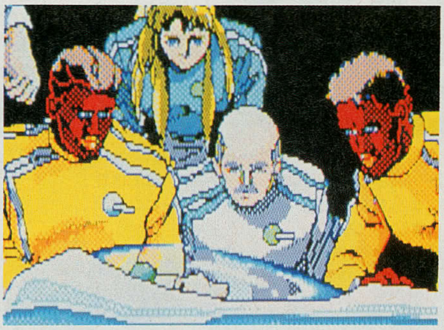




ところが，セプテミウス2をズームした映像に，気になるものが映っていた。船体の機関部後方に，大きな亀裂が走っているのだ。調査した結果，そこは機密扱いとなっていたブロックだということがわかる。いったい，中には何が……？



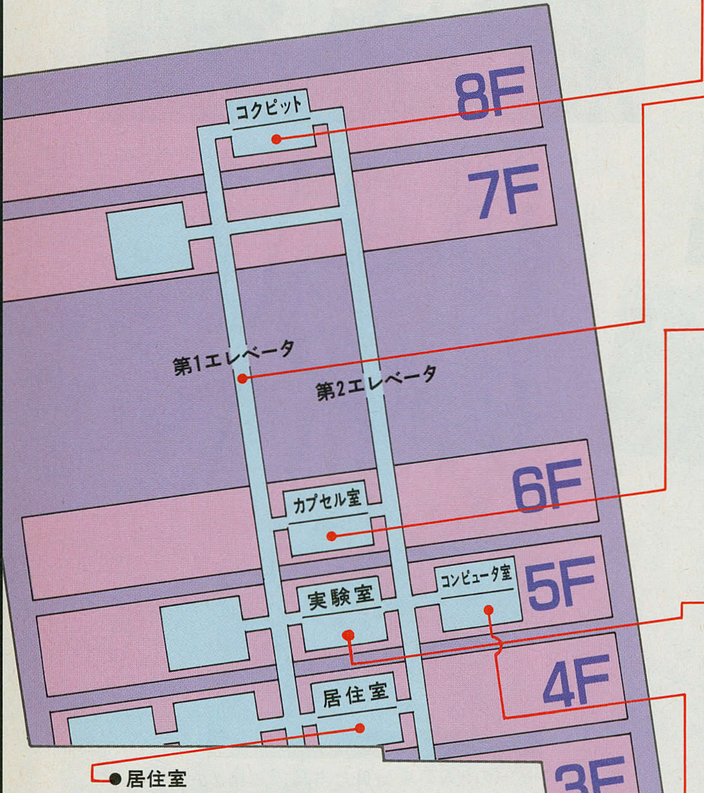
キャサワリーの8人の乗組員たちは，連結したエアロックから，セプテミウス2の船内に向かった。とりあえずは，この船の中にいる二人，ドナン夫妻を救出することが第一だ。



ああ良かった。ドナン夫妻は，ちゃんとコールドスリープ・カプセルに入っていたようだ。事情を解明するため，ドクターは二人を蘇生させる活動に入る。それまでにかかる約2時間，残りのメンバーは，セプテミウス2の船内を調査することになった……。

セプテミウス2船内

宇宙編の基本舞台となるセプテミウス2。ゲームがはじまったときは，どうしたことかエレベータが4階より下に行ってくれない。とにかくすべての部屋を歩き回るのがポイントだ。ときおり，コクピットにいるロバートと会話してみること，これも大事。やがて，船外調査にでかけたマイケルが行方不明になってしまい……。

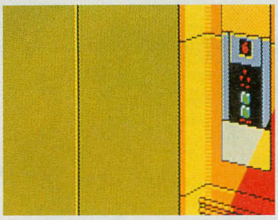


●コクピット



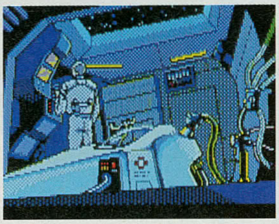
ここでは，ブラック・ブラザーズ(ロバート，ボブ，マイケルのことだよ)が，計器類をチェックしている。ストーリーが進むと，マイケルは亀裂の調査へ，ボブはキャサワリーへと行ってしまうんだけど，ロバートだけはずっと残っているので，いろいろアドバイスしてもらおう。

●第1エレベータ



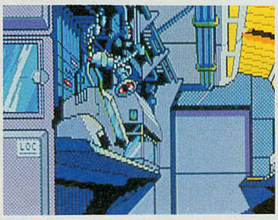
フロアを移動するときに使うのがコレ。当り前だのUWF（わからなかったらゴメン)。ボタンを押すと，他の階から降りてきたりするのがリアルだーね。

●カプセル室



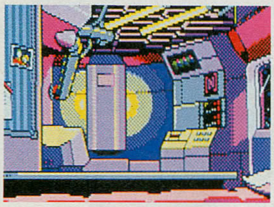
ドナン夫妻が入っている，コールドスリープ・カプセルのある部屋。彼らを蘇生しようと，ドクターが必死にガンバっている。どうやら，男のアーサー・ドナンのほうが先に蘇生するらしい。

●実験室



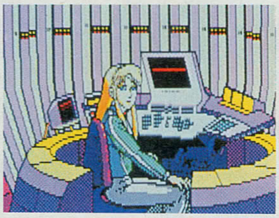
とりあえず，まだこの部屋では何もすることがない。でも，戸棚の中に実験用の危険な薬品が入っていることは確認しておこう。これまたあとでユースフル（役に立つ）なのだ。

●居住室



ドナン夫妻は，この部屋で生活していたんだろう。壁に二人の写真が張ってあるのは要チェック。おや，こんなところにはり紙が……。なになに，「腹筋100回，腕立て100回……」——宇宙で体をなまらせないためには，体力トレーニングが大事なんだろうね。

●コンピュータ室

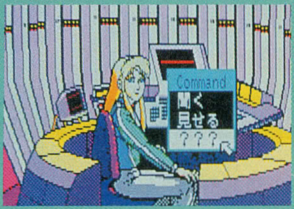


キースに想いを寄せるソフィアが，必死にラクーンとのアクセスを試みている。だが，ラクーンは自らの意志で固い殻に閉じこもってしまったようで，返事など一言もしない。ん？……ラクーンの心理層に眠る，変な音楽が聞こえてきたぞ。

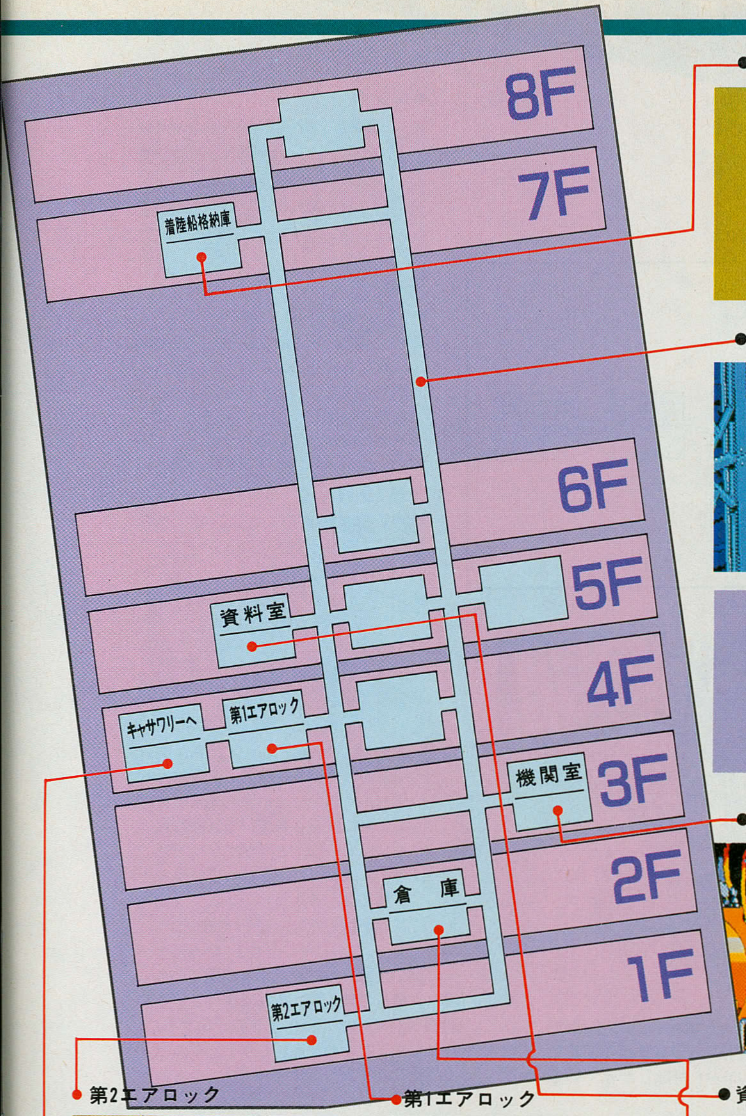
なんと，ドナン夫妻の心霊写真がっ!! 2枚を見比べてみてくれ。右の写真，アーサーの肩のところに，不気味な青い手が……。これを見るためには，パソコンの内蔵時計を深夜の2時代に合わせておけばOKだ。オーコワ。



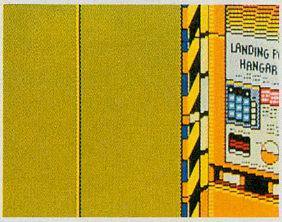




ある条件を満たしてコンピュータ室へ行くと，コマンドの中に「???」というものが現れることがある。これを選ぶと，キースがソフィアに……。ま，そんなに期待しないでね。

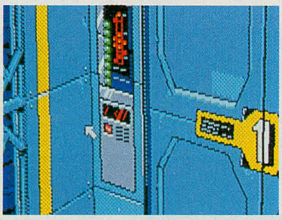


●着陸船格納庫



ドアが厳重にロックされていて，中に入れそうもない。どうやったらロックを解除できるのか，ロバートに聞いておくべし。すぐには無理だけど，あとできっと役に立つぞ。

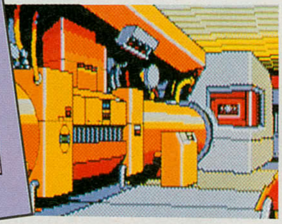
●第2エレベータ



基本的には第1エレベータと何ら変わりない（写真はエレベータ内）。どちらのエレベータも，なぜか4階までしか降りてくれないんだ。それより下の階には，有毒ガスが充満しているのか？（ゲームが違うってば）

キミは，エレベータの事故にあったかい？　セプテミウス2のエレベータを利用していると，電源が落ちてストップしてしまうことがあるんだ。ゲーム・デザイナーの人の話によると，あるアイテムを持っているときに，乱数的確率でその事故が起こるらしい。せっかくだから，事故に会うまでエレベータを乗りまわしちゃおうぜ？

●機関室



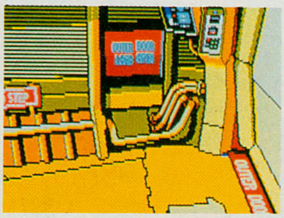
これより下の階は，物語の終盤になってようやく行けるところ。機関室は，××××との戦いの場となる部屋。緊張するぜっ！

●第2エアロック



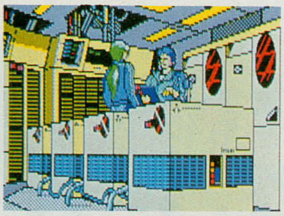
1階の一番スミにあるエアロック。ゲームには特に関係ない。外は宇宙空間だから，開けたりしちゃダメだぞ。

●第1エアロック



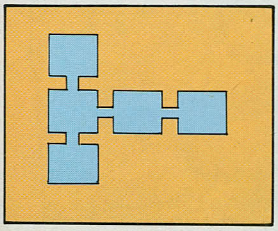
セプテミウス2には，二つのエアロックがある。現時点で使えるのは，第1エアロックのみ。この先は，救命艇キャサワリーだ。エアロックどうしをうまく接続したから，自由に行き来ができるんだね。サンダーバード3号と5号みたい。

●資料室

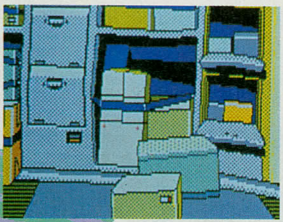


フェミニンとマークが，資料を片手に相談中。何か分析してほしい品物があったら，ここへ持ってくるといいかも。ソフィアとの付き合いかたもアドバイスしてくれるぞ。部屋の中をしつこくいじくり回していると，「あまりひっかき回さないで」と怒られてしまうんだ。

●キャサワリー



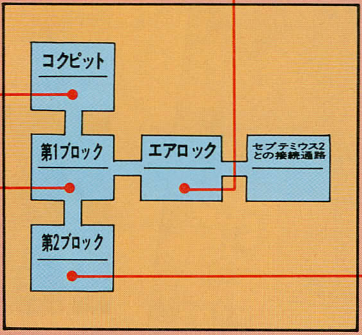
●倉庫



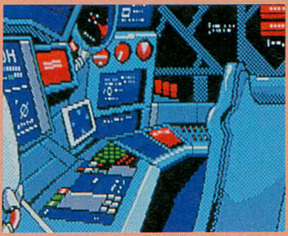
ここには，ストーリー上重要なアイテムを探しに何度かやってくることになる。ちゃんとフラグを立ててから捜してみてくれ。何も必要でないときにあちこち調べたって，収穫はあるわきゃない。

キャサワリー船内

自分たちが乗ってきた救命艇にも，ときどき足を運ぶ必要がある。そう，ロバートに頼まれた「船体構造図の光ディスク」を取りに行くときだ。そのときに，「B.N.P」というファイルの入った，謎のディスクが見つかる。実は，この光ディスクが，セプテミウス2の軌道離脱の大きな鍵を握っているんだ。



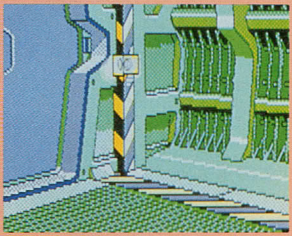
●コクピット



しばらく歩き回ってからここへくると，ボブが管制センターへ定時通信を送っているシーンが見られる。あとで彼にちょっと助けてもらうことになるから，あいさつでもしておこう。

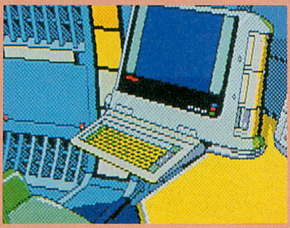
おっ，光ディスクの読み取り装置があるぞ。この中に，ロバートの言っていたディスクが入っているんだな。とは言え，この装置を動かすには，エントリーカードというアイテムが必要。キミは持っているかい？

●エアロック



単なる普通のエアロック。のちのち，ここでコワイ目に会うことになるかも……。セプテミウス2へとつながっている。

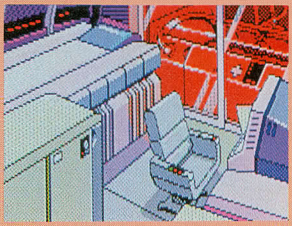
●第一ブロック





手際よくコンピュータを操作していると，2枚のディスクがでてきた。1枚は，ロバートがほしがっている「セプテミウス2船体構造図」。もう1枚が，「B.N.P.」――なんじゃこりゃ？ いろんな人に聞いて回った結果，宇宙空間での危険な作業を生体人間にやらせようという計画（バイオ・ノーツ・プロジェクト）だということがわかる。しかし，なんだってそんな物がここに……？

●第2ブロック

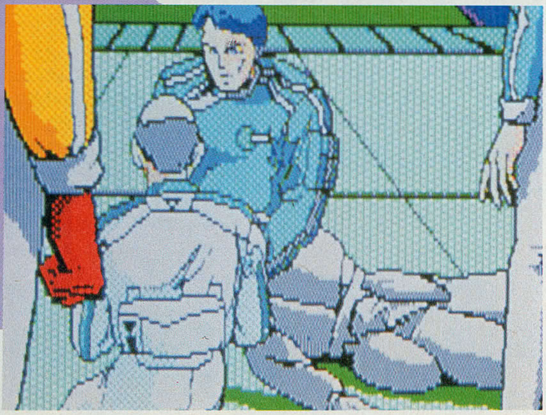


別名，医療ブロック。ドクターが使っている部屋で，医療用カプセルやコンピュータの端末がある。隅に設置されている医療器具のロッカーに，カギが掛かっているのに注目。カギを持っている人と言えば，もちろん……。



亀裂の調査のため船外にでていってから90分後――。突然，マイケルからの連絡が途切れた。場所は広大な宇宙空間。命に関わるようなことが起きていたら大変だ。ロバートとキースは，マイケルを探しに船外にでてみることにした。

と，そのとき，マイケルが自力でエアロックに帰ってきたとの連絡が入った。さっそく駆けつけてみると，彼はぐったりと気を失ってしまっている。はたして，宇宙空間で何があったのか!?

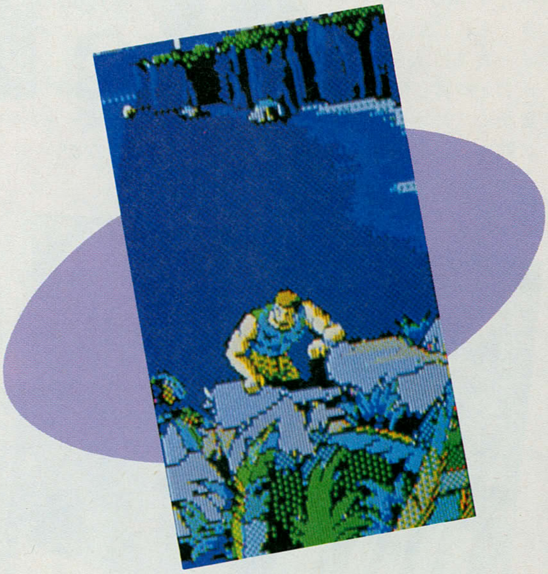


地上

敵の基地から脱出せよっ！
～2113年5月12日22:00　サウスハチェット島



海面からヌボーッと顔をだしてるけど，決して海坊主じゃないぞ。地上編の主人公，ヒューイが泳いでサウスハチェット島へ近づいているところなのだ。なんでも，途中で潜航艇が壊れてしまって，こうするしかなくなったらしい。最新鋭の乗り物も案外当てにならないね。



灯台の光を避けながら，岸壁を登るヒューイ。「しかし疲れたな」なんて言ってるけど，あたり前だよね。数キロ泳いで，ロック・クライミングもしちゃう――これだけの体力があるんだったら，トライアスロンにでも出場すればいいのに？



1年前からスパイとしてこの島に潜入しているルイス・ブルーデルと会う約束をしたのが，このあたり。ちょっと早く着きすぎてしまったようだ。考えごとをするも良し，タバコを吸うも良し，ウロウロするも良し……。11時過ぎまでネバろう。



おっ，きたきた。ひげづらの男，ルイスの登場だ。彼は錠前はずしのプロで，針金1本あれば，たいていの鍵はこじ開けられるという。アレクサンダーっていうペットの猿がカワイイんだよね。



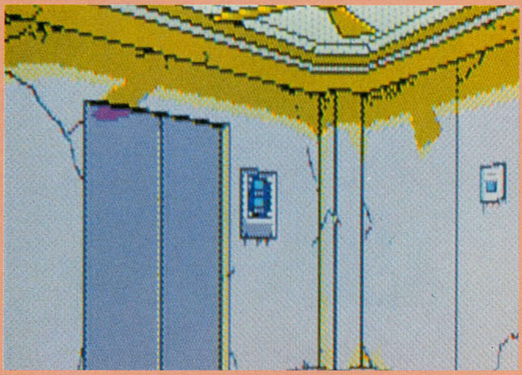
ルイスはいろいろな情報をヒューイに授けてくれる。博士が衛星写真に写っていた場所は，第6機械化旅団の駐屯基地であること。この島の地下に隠れている，ミサイル基地や化学研究所のこと……etc。よし，一緒にシュルツ博士を救いだそうぜっ！



ルイスの相棒の猿，アレクサンダーが見せてくれる芸には大笑い。知る人ぞ知る，「反省！」ってのをやってくれるのだ。スパイ活動の合間をぬって，自分の猿にこんな芸を教育していたなんて，ルイスってばオチャメ。



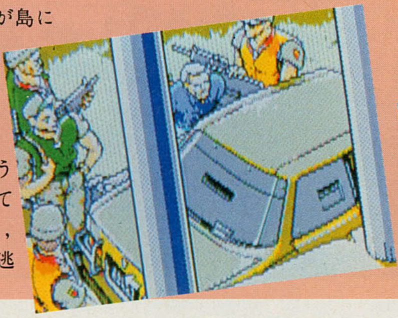
気合を入れた瞬間，ヒューイとルイスはまばゆいばかりのライトによって，照らしだされた。立ち入り禁止区域に足を踏み入れたことにより，スパイ容疑で捕らわれてしまったのだ。まずいぞ，博士救出の任務を知られでもしたら……。



気がつくと，そこは汚らしい個室。どうやら閉じ込められてしまったようだ。いててて，頭がガンガンする……。あの兵士のヤツめ，思いっきりなぐりやがったな。ともかく，ここから脱出する方法を考えないと……。



その部屋は独房のようになっていて，かろうじてみすぼらしいベッドがひとつ置いてあるだけだった。さてと，どうしたものか？ おや，窓の外からなにやら話し声が聞こえてきたぞ。

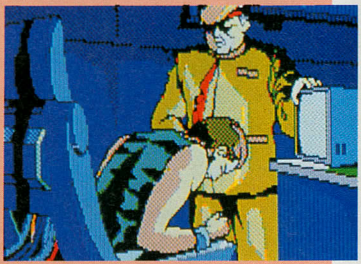




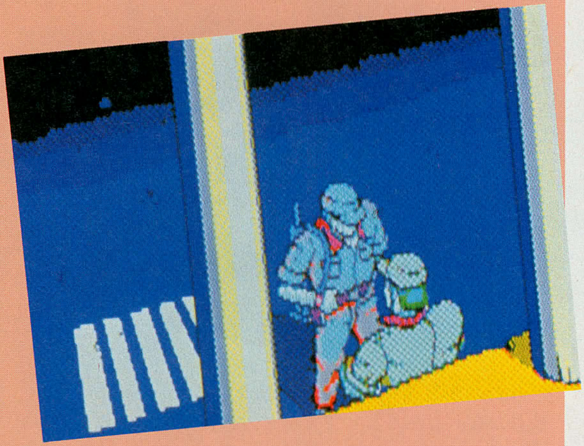
おおっ，シュルツ博士じゃないか！ そうか，俺たちが島に侵入してきたから，博士をどこかへ移す気なんだな。ちっくしょう――腹を立ててばかりいると，大切な物を見逃してしまう。そう，ここでアレを見落とすと，あとでゲーム・オーバーになっちゃうのだ。



「外へでろ！ お前はこれから尋問を受けるんだ」しばらくすると，兵士が二人，ヒューイを連れにやってきた。尋問――？ なんだかイヤな予感がするなあ。

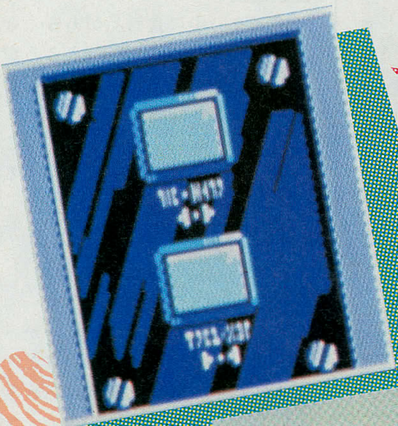


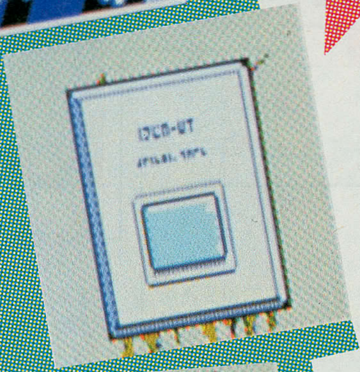
マレシコフ・ブレンスキーによる，電気イス拷問がはじまった。ビリビリと体を震わせるアニメ処理で，ヒューイがホント苦しそう。それでも，ヒューイったら，大胆不敵。氏名と所属を言えって質問に「ケンタッキー・マクドナルドだ。バーガーキングに勤めている」なんて答えられませんよ，なかなか。

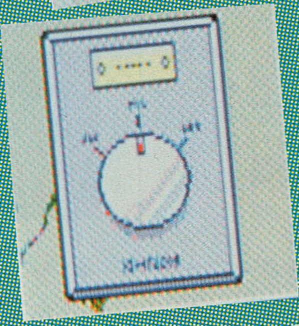


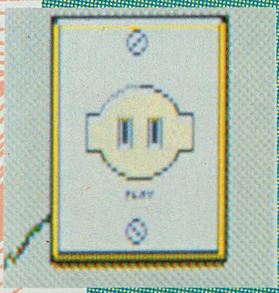
悪夢のような拷問も終わって，あたりはいつの間にか夜。おやっ，また窓の外で兵士たちがおしゃべりをしているようだ。「ヒューイの向かいの独房のヒゲの男，窓に向かって一日中ブツブツ言ってやがるんだぜ。気持ち悪いったらありゃしない」――ハハーン，そういうことか。

独房から抜けだすためには，ドアの開閉スイッチをぶち壊さなければならない。それにはやっぱり，先のとがったアイテムが必要。壁にいろんな物があるけど，その中で取れそうなのは……。

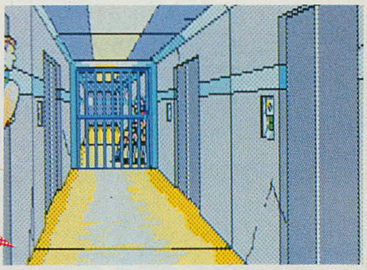






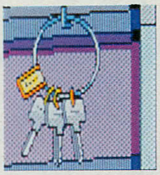


やったね，脱出成功だ！　とは言っても，安心しちゃいけない。なにしろここは敵の基地の真っただ中。見つかりでもしたら，たちまち大勢の兵士に捕らえられてしまうに違いない。慎重に行動をしなければ。











おっ，見張りの兵士のヤツ，居眠りをしてやがる。チャーンス!!　あそこにかかっている鍵束を取れれば，こっちのものだ。でも，いくら手を伸ばしても，届きそうにない。なにか道具があれば……。



ルイスよ，待たせたな。さあ，早くこんなところから脱出しようぜ。「ヒューイ，おまえどうやってここに……？しかし，そんな物を持ちながらカッコつけても，サマにならないぞ」

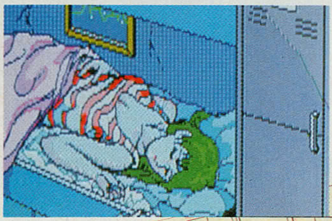


思ったとおり，ルイスは閉じ込められていた間，窓の外にいるアレクサンダーと話していたようだった。アレクってば，言葉まで理解しちゃう賢い猿だったのか。とってもミラクルワールドで天空魔城なカンジ。

このエリアから脱出するには，正攻法で行ったんじゃダメ。正面の階段ではなくて，どこかにある隠れた出口(?)を見つけださなきゃいけないんだ。なによりもまず，すべての部屋に出入りできるようになること，これがファースト・ステップ。錠前のプロのルイスに活躍してもらうときがきたぜ！

■仮眠室（女性用）

あらあら，美しい女性が，あられもない姿で……。彼女の体ばかりクリックしているキミ，マカダムじゃないんだからね，これは。本当に大切なアイテムを見逃すなよ！



■シャワー室

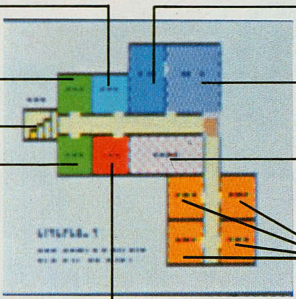
OH! いきなり女性のシャワー・シーンとは。気づかれないうちに，××をいただいちゃおうっと。コラコラ，下着にばっかり目がいってちゃダメだってばさ。



■調理室

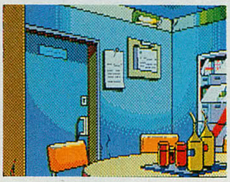
冷蔵庫の中に食料品があるくらいで，一見何もない部屋。ところがあるフラグを立ててからここへくると…。





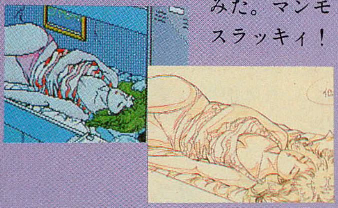
■食堂

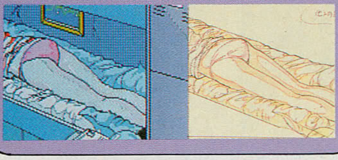
壁に5月のカレンダーが掛かっている。いったい今日は，何日なんだろう？ 奥のドアを開けると，そこは調理室だ。





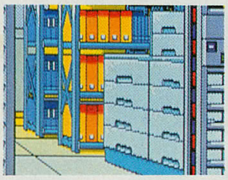
なんと，部屋に入るたびに女性の寝姿が変わっている！うーん，開発スタッフの入れ込みかたが伝わってくるよう。負けずに(?)ボクも，ボツ画面を含む原画をここに掲載してみた。マンモスラッキィ！





■保管室

重要な品物がいくつも手に入る部屋。ただし，赤外線警報装置が働いているので，不用意に足を踏み入れるわけにはいかない。どこかで，警報装置の回路を切っておかなければダメだ。



■尋問室

ブレンスキーに尋問された，忌まわしい思い出のある部屋だ。どうやらここは，この建物を集中管理している場所でもあるらしい。配電盤やコンピュータが気になるぞ。おっ，あのコンピュータは，X68000かっ!?



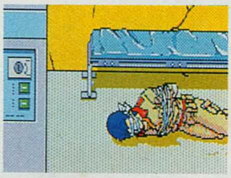
■仮眠室（男性用）

オエップ。男どもの寝姿を見たって，楽しくもなんともない。オマケに，下で寝ている男は，パンツのあたりを何度もクリックしていると，ボリボリと尻をかくのだ。あー気色わるーぅ。



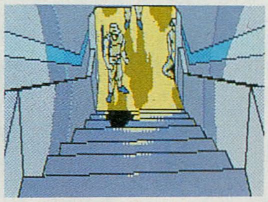
■独房

ヒューイとルイスが閉じ込められていたのが，このブロック。カラの部屋がほとんどだけど，ひとつだけ便利な道具があるとの噂。縛り上げた兵士も，ここにぶちこんでおこう。



■下の階への階段

くそっ，階段の下には兵士がウジャウジャとタムロしてやがる。これだけの人数相手に戦いを挑むほど，ヒューイたちも無謀じゃない。ここから降りるのは，あきらめるしかなさそうだ。



床に散らばっているエッチ本を取ることができるって，知ってたかな？ そのままでは手が届かないんだけど，アレがあれば……。居眠りしている兵士の前で，鍵を取ったのと同じ要領だヨ。



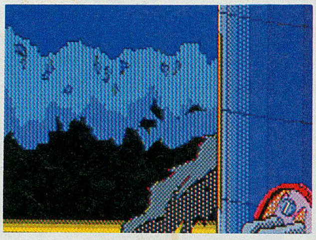




よしよし，パスワード表を使って，軍部専門のネットワークへのアクセスに成功したぞ。おっ，車両管理情報なんてのもあるのか。これで調べれば，シュルツ博士を乗せた車がどこへ行ったのか，わかるハズ。それには，キミがある情報を知ってなければダメだけど……。もしもアレを見忘れていると，ゲーム・オーバーになってしまうのだ。



秘密の出口から抜けだすと，そこは汚いゴミため場だった。うへえ，キョーレツなニオイがたまらないっ！ この場面でちょっと悩んじゃう人もいるかもしれない。ヒントは，サブ画面をクリックせよ，だ。

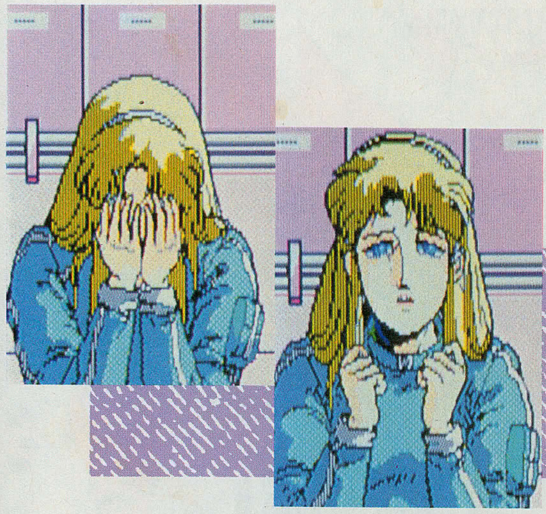


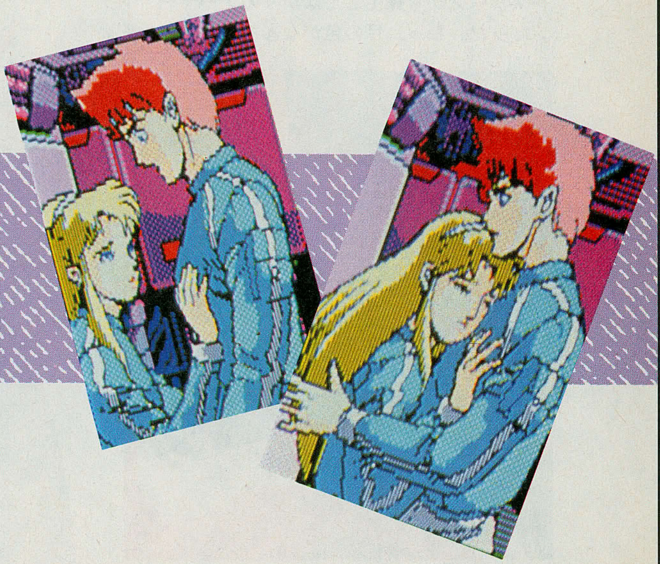
ゴミにまみれて，ようやく脱出。あーあ，あとで体を洗うのが大変そう。特殊任務もラクじゃないのね。

宇宙

蘇ったアンドロイド，アーサー・ドナン
～2113年5月20日　セプテミウス2　実験室

キースとしては，やさしくソフィアを慰めてやるしかない。それにしても，なぜマイケルはあんなことに……？ だれかに恨みでもかっていたのだろうか。それとも，この船に何か恐ろしいことが起きつつあるのだろうか？



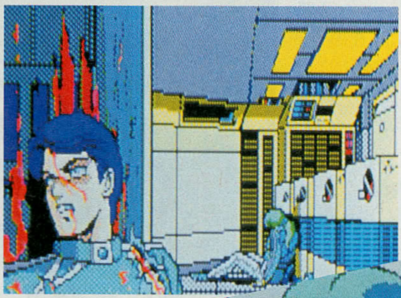


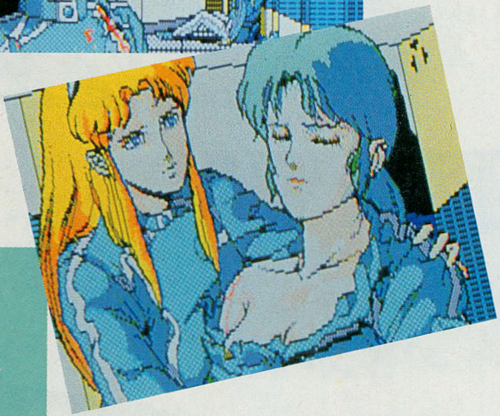
意識を失ってしまったマイケルを，医療カプセルに入れて地球に運ぶことになった。あまりに突然の出来事に，動揺するソフィア。——えっ，ヒューイはどうしたのかって？ だから，もう宇宙編に切り替わってるんだってば。頭も早く切り替えてちょ。



キースとソフィアとのキスシーン。実はこれには，3パターンあったりする。おでこにチュッと，ほっぺたパチンは簡単に見られると思うけど，難しいのが唇どうしを重ねるヤツ。アニメーションによーく注意していれば，女心がつかめるはずだヨ。

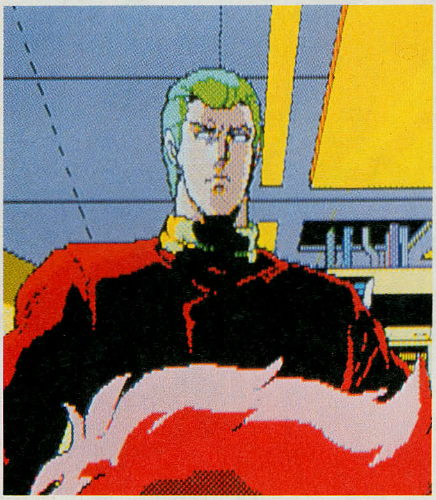
と，そのとき，船内に悲鳴が響きわたった。資料室に駆けつけてみると，マークが血まみれになって倒れている!! いったい何が起こったというんだ!?



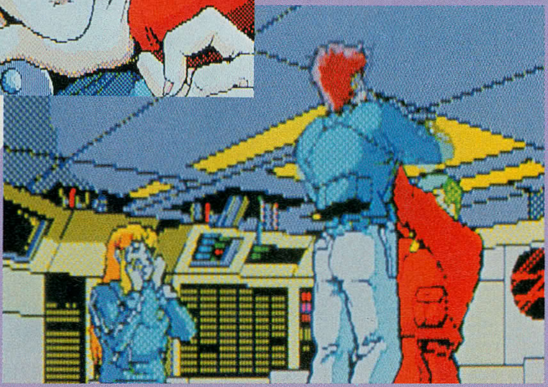


「光ディスクを調べていたら……入口で争う声がして……ドアを開けたら……マークが……」途切れ途切れにそう言うと，フェミニンも息を引き取ってしまう。彼女の服の人工繊維をやぶくのは，人間の力では無理だ。とすると……。

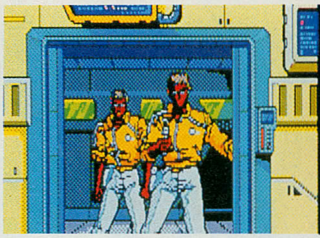
BAAAAAAN!! 目の前に現れたのは，コールドースリープから蘇生したばかりのアーサー・ドナンだった。むっ，目の色がなんだかおかしいぞ。

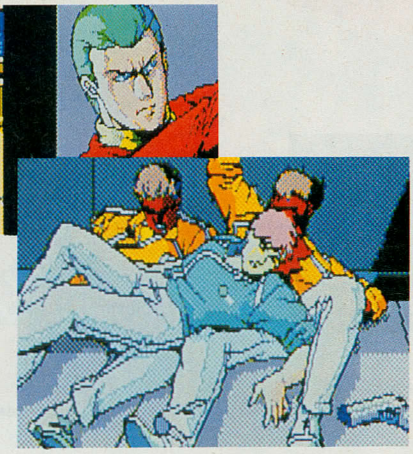




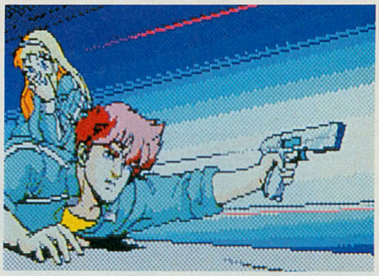


「うわっ，なにをするんだっ!!」アーサーはキースの首をしめると，そのまま体を宙に持ち上げた。プロレスでいうところのネック・ハンギング・ツリーという荒技だ。キース，絶体絶命のピーンチッ!!



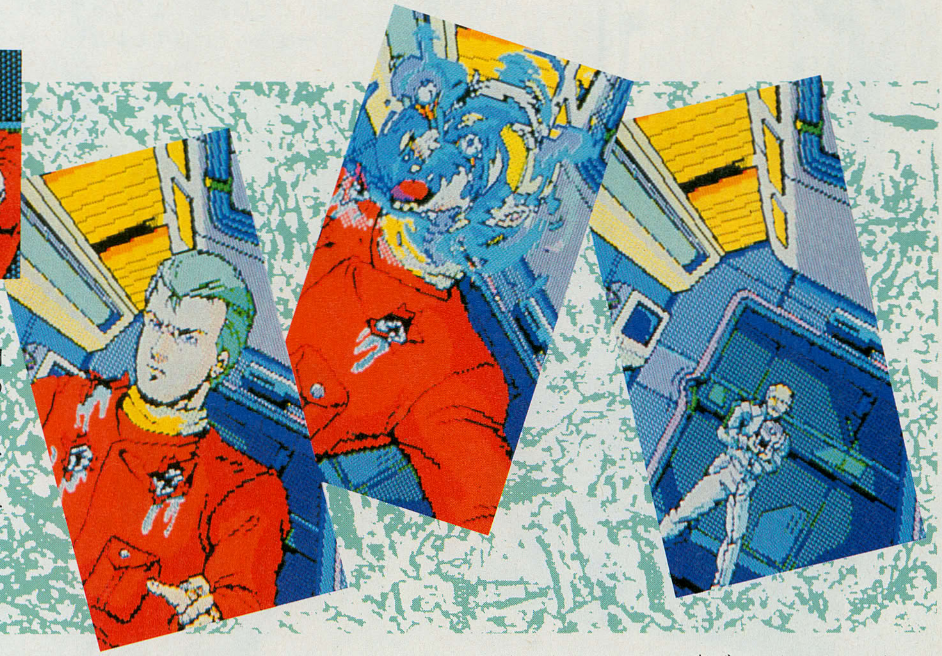


船内の異常に気づいたロバートとボブが，救援に駆けつける。だが，アーサーはそれに気づくやいなや，キースの体をふたりめがけて投げ飛ばした。ショックで気を失ってしまうロバートとボブ——。



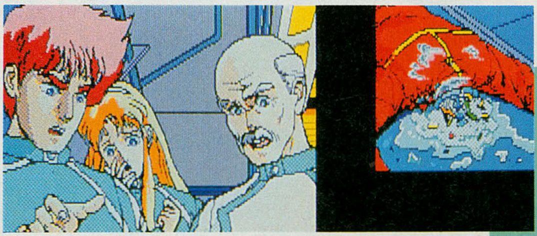
くそっ，これでもくらえっ!! キースは，ロバートが落としたハンドガンを拾い上げると，アーサーめがけてブッぱなした。ところが，何発当てても，アーサーは一向にダメージを受けているようすがない。ヤツは不死身なのか!?



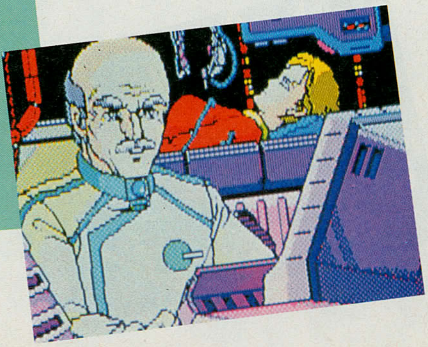


逃げつづけたキースとソフィアがいつの間にか追いつめられたのは，実験室。そういえば，この部屋には……。エイッとそれをぶつけた瞬間，アーサーの首が何者かの銃によって打ち抜かれた。——ドクターだっ!!

となると，アーサーの妻ジーンも，ひょっとして……？ ドクターがさっそくそれを調べはじめた。なぜアーサーがあんな風になったのか，どうしてラクーンは沈黙をつづけているのか——まだまだセプテミウス2を調査してみる必要がありそうだ。



どうやらアーサーは，アンドロイドだったらしい。フェミニンの死ぬ間際の「あの『B.N.P.』の光ディスクには，とんでもないことが……」という言葉が，妙に気になる。どうしてアンドロイドがコールドスリープ・カプセルの中に入っていたんだろう？

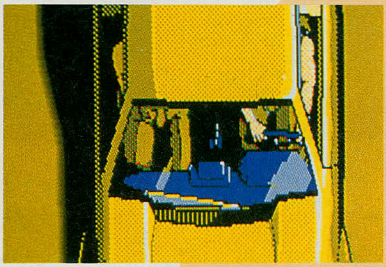


地上

3D迷路を突破して，シュルツ博士を救いだせ!!



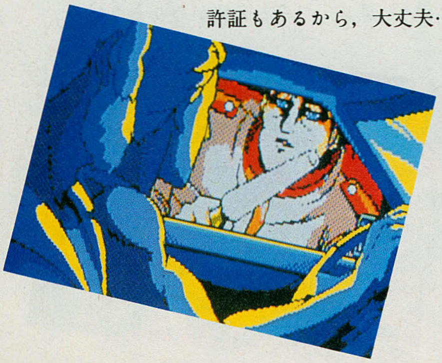
ようやく基地から脱出することに成功したヒューイとルイスは，シュルツ博士が拉致されている細菌兵器の研究所に向かうことにした。「近くの川で服を洗ってきた」とルイス。やっぱりクサイのはイヤだものね。



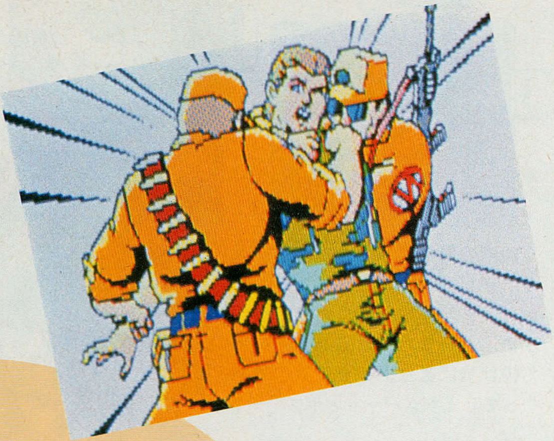
ルイスが森に隠していた車で，深夜のサウスハチェット島を飛ばす。この画面を見て，同じT&E SOFTの『グレーテスト・ドライバー』を思いだしてしまったのは，ボクだけではないだろう。



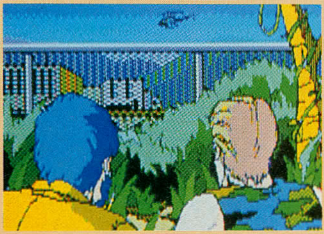
ちっ，検問に引っかかってしまうとは，予想外だ。ここで引き返したりしたら，かえってあやしまれる。度胸をすえて，通過するしかない。ルイスからもらった偽造免許証もあるから，大丈夫……？



この場面では非常にゲーム・オーバーになりやすいので要注意。兵士をずっと無視していたり，殴りかかったりすると，まちがいなくジ・エンドだ。どうにかして，うまくワイロを送っちゃえばいいんだけど……。



これがゲーム・オーバーの画面。再びヒューイたちは投獄されてしまう。こうなってしまったら，リセットしてもう一度立ち上げ直すしかない。マンモス悲ぴい。



なんとか検問を振り切って，問題の研究所に到着した。まだこちらの動きは感づかれていないようだ。この建物のどこかにシュルツ博士が監禁されているのか……。やってやるぜっ（死語）！





猿のアレキサンダーに，換気口をとおって博士を捜させることにした。首に発信機をつけておいて，博士を見つけたらそのスイッチを押すように命じてあるらしい。ホントにアレクって，頭がいいんだね。

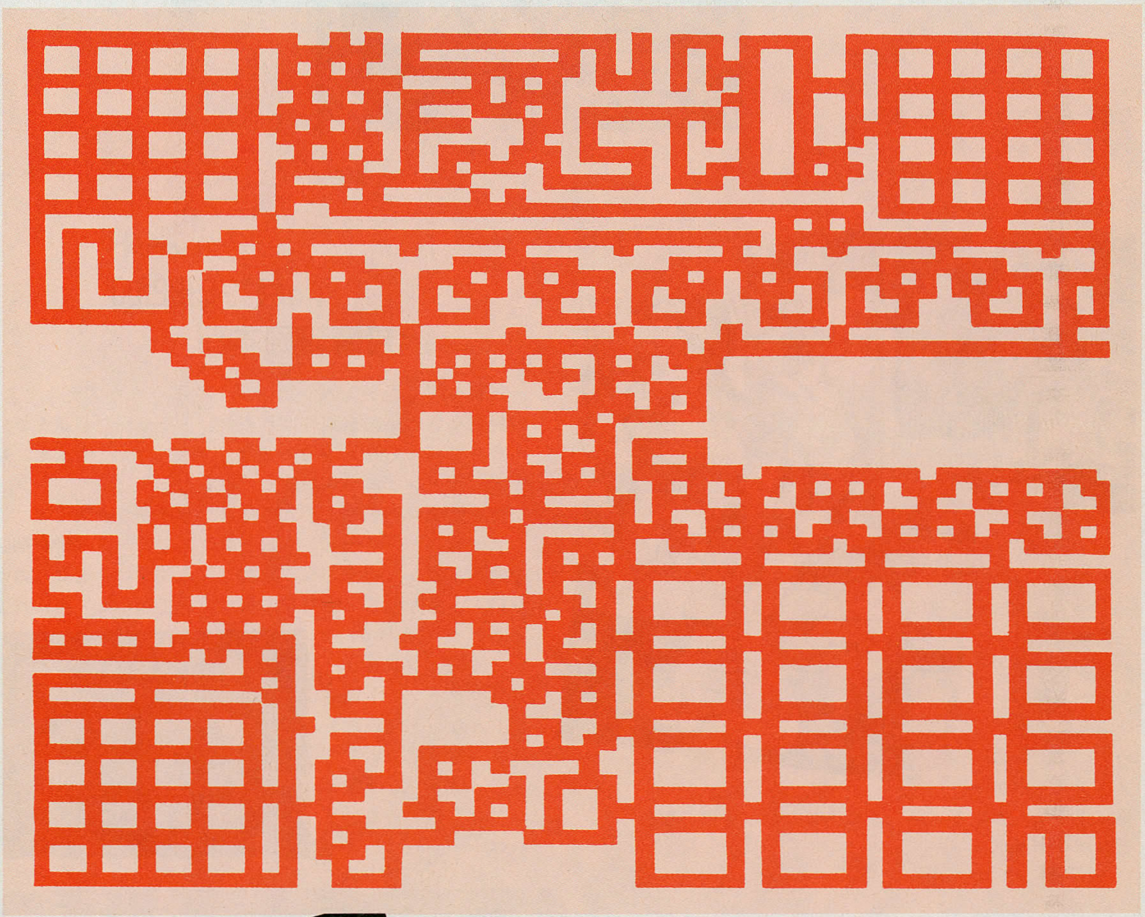
研究所内3D迷路マップ

さーて，『サイオブレード』最大の難関，研究所の迷路マップを大公開しちゃうぞ。スタートの位置は示しておくけど，ゴール（博士のいる位置）は書かない――というより，書けない。なぜなら，ゲームをプレイするたびに，博士のいる位置が変化するからなんだ。

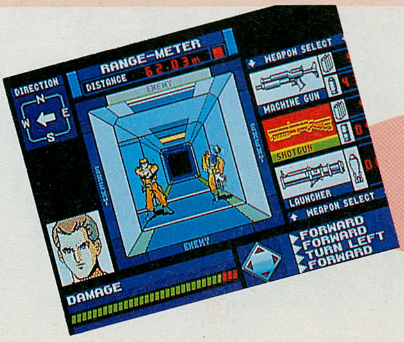
よって，画面上に表示されている「アレクの発信機との距離」を見ながら，自分で博士のいる位置を推理して，迷路を進んでいってほしい。

もちろん，敵の兵士たちも迷路内に大量にいるので，気をつけてくれ。自分の武器は，マシンガン，ショットガン，ランチャーの3種類。それぞれに弾数制限があるので，ムダ撃ちは禁物だ。敵兵士は1～3人のパターンがあるんだけど，大人数のときは，ショットガンやランチャーなどの強力な武器を遠くから撃つべし。攻撃をくらいまくって，自分の体力がゼロになると，ゲーム・オーバーだ。途中セーブもできない。かなり手ごわいゲームになっているぞ。

ところで，敵の兵士は，いつも同じ座標にいるってこと，知ってたかな？　ということはすなわち敵のいないところをうまく進んでいけば，割とラクにクリアできるってことなんだ。プレイするときに，敵のいる座標をチェックしていくこと，これが勝必法。博士がどこにいても対応できるような自分なりのベスト・ルートを見つけだしてくれ。



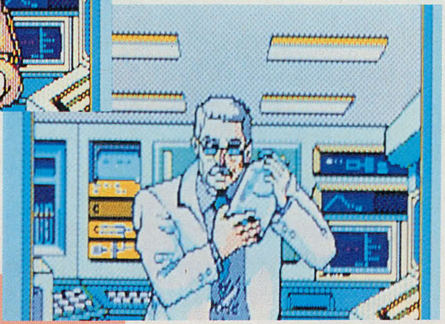
スタート



これが3D迷路のシーンだ。体力がゼロにならないうちに，博士のいるところまでたどり着けっ！

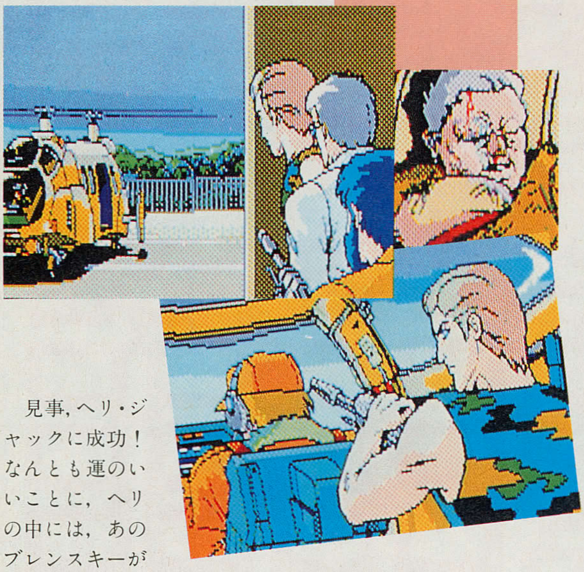


一難去ってまた一難。迷路を抜けたと思ったら，若い兵士に銃を突きつけられてしまった。またまたゲーム・オーバーか，と思いきや……。



ゴン！とシュルツ博士の強烈な一撃！ いやー，やってくれるじゃないですか。ささっ，早いとこ逃げだしましょ。追っ手がくるとやっかいですからね。

ほほう，うまい具合いにあんなところに軍用ヘリが……。いただいちゃおうじゃありませんか。おっとっと，ちょうど兵士たちが降りてくるところだったのね。あぶないアブナイ。



見事，ヘリ・ジャックに成功！ なんとも運のいいことに，ヘリの中には，あのブレンスキーが乗っていた。きさま，電気イス拷問の恨みを思い知れっ！ ボコボコボコボコ……。

「私はいろいろ知りすぎてしまった。それで東側に売られたのだ」シュルツ博士が，今までの事情を語ってくれる。



これにてヒューイの任務は完了。もうエンディングまででてこないんだ。ちょっと寂しいね。

地上
恐怖のサイオブレード
～2113年5月17日22:00
連邦情報局本部

無事生還したシュルツ博士は，さっそくセプテミウス2の異常事態の原因を調べはじめた。メッセージを読んでいくうちに，その顔がみるみる青ざめていく。「サイオブレードだ。コンピュータが狂っている！」

サイオブレード――正式名称は，サイキック・オフェンシブ・セル・ブレード。ニューロコンピュータの神経細胞を変異させる，正体不明の悪魔だ。人間でいうところのガンのようなもので，強力な磁場によって起こると言われている。セプテミウス2のメイン・コンピュータ「ラクーン」と通信ができないと聞いたシュルツ博士は，ボソリとつぶやいた。「ひとつだけ方法がある。それは……」



ニューロ・コンピュータとは？

人間の脳を構成している神経細胞（ニューロン）の構造や情報処理機能をコンピュータ上でシミュレートしたもの。つまり，人間と同じような思考パターンを，コンピュータで再現することができる。しかし，このゲームの世界では，国際協定で人の脳細胞（約140億個）を越える神経細胞素子を持ったニューロ・コンピュータを作ることは禁止されているので，感情を所有したコンピュータは存在できないことになっている。

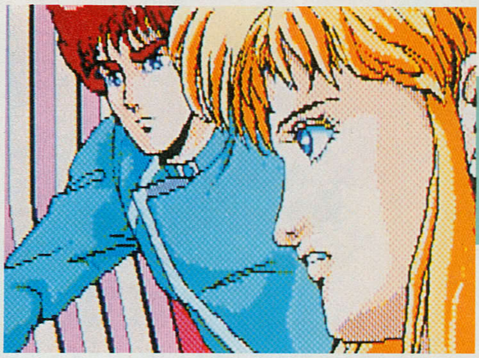
宇宙

すべての謎が今，明らかに……。太陽系を救えっ!!
～2113年5月20日 セプテミウス2 コンピュータ室

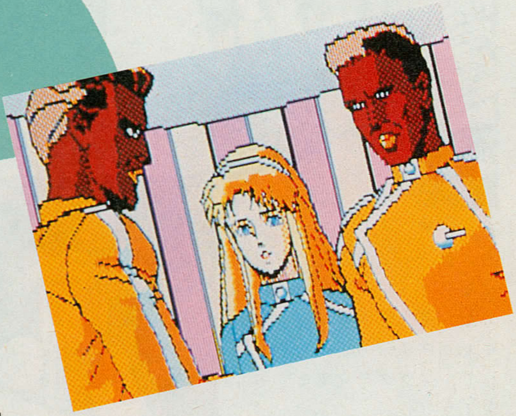
どうにも軌道を修正できないセプテミウス2の中では，乗組員たちの不安がますますつのっていた。ラクーンを調査し続けていたソフィアが言う。「神経細胞素子の数が異常だわ。ラクーンのそれは明らかに人間以上……ひょっとしたら，ラクーンはすでに感情を持っているかもしれない」





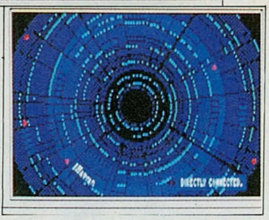


そのとき，地球にいるシュルツ博士から，素晴らしい贈り物が届く。噂のメロディ・モジュールというヤツだ。これがラクーンと通信するためのカギとなるアイテムなのは，間違いなさそうだ。



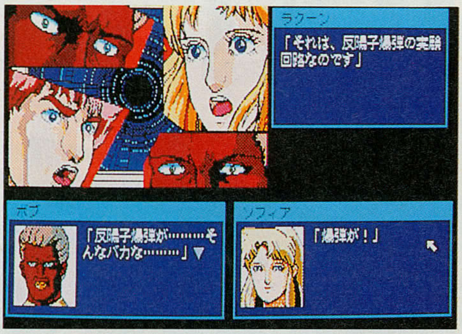
さて，この場面で付属のメロディー・モジュールを活用することになる。ラクーンから流れでる曲の名前を3曲連続で当てなければならないのだ。メロディー・モジュールの1曲目がわからなくなったときは，ボブに尋ねてみてくれ。それでは，クイズ，ドレミファ……おっと，違った。





ついにラクーンと会話することに成功した。なぜラクーンは沈黙していたのか？ なぜアーサーはアンドロイドだったのか？──セプテミウス2に起こったかずかずの事件の謎が，今，解きあかされる！

どうやらラクーンと話すことができる，極秘回線というのが存在するらしい。その回線は二重のチェック機構によって保護されていると言う。一つがパスワード。もう一つが，曲名当てクイズ。この二つをクリアしないと，アクセスができないんだ。



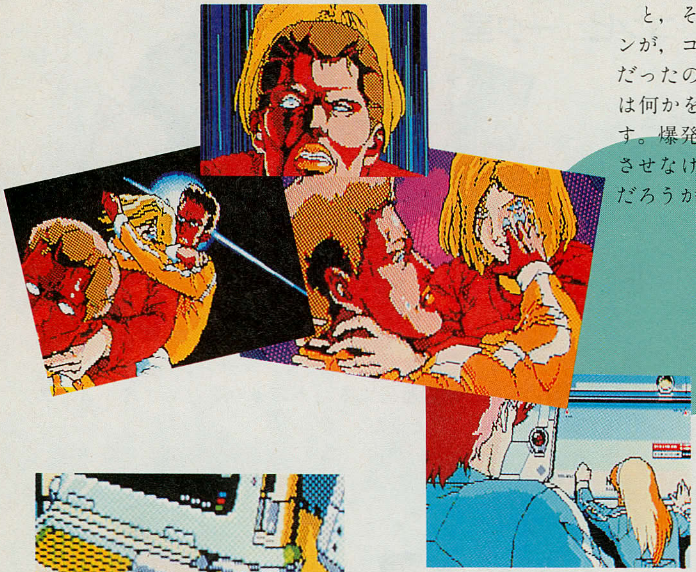
なんとセプテミウス2船内には，とんでもない物が積み込まれているということを，ラクーンが語る。それは，核爆弾数億発分の威力を持つ，反陽子爆弾の実験回路─!! ラクーンが叫んだ。「最深心理層に未確認回路侵入！ 反陽子爆弾のカウント・ダウンがはじまりました！ 1200秒後に爆発します!!」

ところで，ひとつだけゲームの終わりまで解明しない謎があるってことに，キミは気づいたかな？ 「マイケルはなぜ宇宙空間でボロボロになったのか？」──この理由ってわからないよね。

そこで，T&Eの開発スタッフにうかがってみたんだけど，ちょっとしたプログラム・ミスで，その部分のメッセージを表示するのを忘れちゃったんだって。

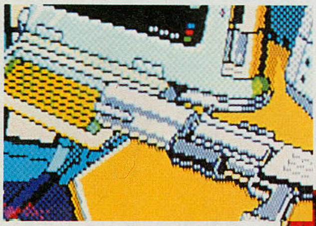
実は，政府の回し者だったある人物が，マイケルの宇宙服に細工をしていた……というのが真相らしい。ある人物とはもちろん，「ジーンは人間だ」なんてウソを言っておいて，最後にはそのジーンの手によって殺されちゃうアイツのことだヨ（これもゲーム中では触れられてないね）。

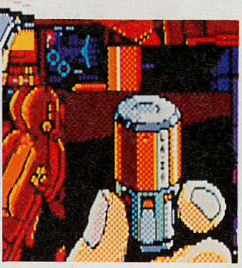
と，そのとき，コールドスリープから蘇生したばかりのジーンが，コンピュータ室を急襲した。彼女もやはりアンドロイドだったのだ！ ロバートとボブをさんざん痛めつけると，彼女は何かを思いだしたかのようにコクピットのほうへ向かいだす。爆発を止めるためには，カウント・ダウンの発信源を停止させなければならない。やはりそれは，ジーンが持っているのだろうか？ もたもたしていると，太陽系が消滅してしまう!!



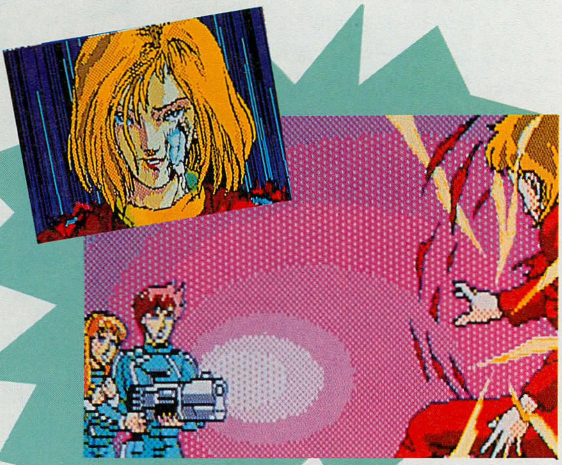


ジーンとの戦いで深い傷を負ってしまったロバートとボブ。彼らの命を救えるかどうかで，エンディングがほんのちょこっと変わる。ぜひ両方試してみてね。

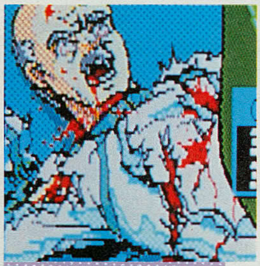




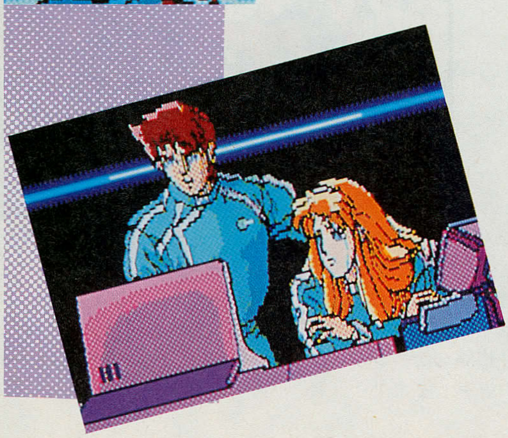
レーザー・ライフルと，その弾薬――このふたつを見つけないと，ジーンには絶対勝てないぞ。セプテミウス2とキャサワリーの船内を歩き回って，フラグを立てまくってちょうだい。



でたぁ，ジーンだっ!! キサマ，よくもみんなを……。これでもくらえっ!! もしも武器を持っていないときは，「逃げる」しかないからね。



げげっ，ドクター！ なんと無惨なお姿に……。まんまとジーンのエジキになってしまったというわけか。おや，コレは……？



さてさて，ジーンを倒せたとしても，まだ安心しちゃいけない。爆弾のカウント・ダウンの発信源を探しださなければならないのだ。果たして，太陽系は無事救われるのか？そして，セプテミウス2の軌道は元に戻るのだろうか？ エンディングはぜひキミ自身の手で!!



ボツ・オープニング大公開！

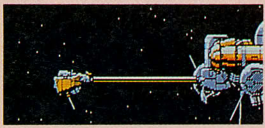
『サイオブレード』には，未発表のボツ・オープニングがあった！　取材にうかがったときに，しっかりとその画面写真を撮らせていただいたので，ここに紹介しよう。タイトル名も違うぞ。当初は，『ラクーン』という名前でプロジェクトが進行していたそうなんだ。ところが，ある市販の薬の名前と偶然にも一致してしまって，泣く泣く変更することになったんだという。でも，『サイオブレード』って名前もすごくカッコイイよね。



これが『ラクーン』のタイトル・ロゴだ。ちゃんとアニメーションしてロゴが表示されるんだぜ！



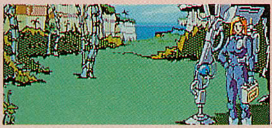
連邦情報局本部での１シーン（だと思う）。セプテミウス2の飛行計画を発表しているところなのだ。



セプテミウス2は，画面の右から左へとスクロールしながら登場する。この写真ではわからないけど，船尾のデザインもちょっと違ってるんだ。



へびつかい座のバーナード星に着陸だっ！　ストーリーの導入部がグラフィックで語られる予定だったんだね。



バーナード星上での１カット。おおっ，元気な頃のドナン夫妻じゃないか!?　だけど，この二人がまさか××××だったなんて……。

関連CD

『T&E SOFT ゲーム・ミュージック SCENE 1』



発売元：ポリスター
メディア／価格：
CD　H28X-10002　2,884円（税込）
CT　X24X-3502　2,472円（税込）

『サイオブレード』ばかりか，T&E SOFTの代表的作品『スーパーレイドック』『レイドック2』の全曲を収めたアルバムが，ポリスターから発売されている。特に『サイオブレード』と『レイドック2』は組曲アレンジもされているから，ファンの人は必聴だ。T&Eのディスクパック第一弾に入っていた幻のゲーム『あーぱーみゃーどっく』のBGMまで収録されているのがオカシイよね。

収録曲：
①サイオブレード組曲（アレンジ・バージョン）
②サイオブレード16曲(Game Start/Opening/BGM 1/South Island/Captured/Sorrow/Sweet Heart/Something Dangerous/Arthur/BGM 2/Final Attack/Raccoon/Jean/Count Down/悲しい結末/Ending)
③スーパーレイドック16曲(Mission Striker/Menu/Asteroid Belt/Battle Ship/The Terror Space/Counter Attack of "VRITRA"/Over to Soleil/BI-SHA-MO-N-TE-N/Dangerous Warp/Tako San to Dandan/Heat Rock/Crash! Crash!/Into The Defence Line/In The Defence Line/The Last Tension/Winning Music)
④レイドック2・14曲(Last Attack/Ice of Death/Cold Ameba/Mad Flame/Big Power/Beyond The Dimension/Get The Luck/Inorganic Beat/Bio-Monster/Interlude/Return of Peace/Your Rank/To The Grave/Never Never)
⑤レイドック2組曲（アレンジ・バージョン）
⑥あーぱーみゃーどっく4曲

関連映画

映画好きの人なら，このゲームをプレイして，絶対にアノ映画が頭に浮かんできたんじゃないかな。アノ映画とは――そう，今やSFXものの古典的作品とまで言われている『2001年宇宙の旅』だ。ディスカバリー号に積まれたコンピュータ"HAL9000"が，いろいろな事件を引き起こしちゃうあたり，このゲームの"ラクーン"と似てるでしょ。開発スタッフの人たちも，同映画からかなりの影響を受けたそうなんだ。まだ観たことがないという人は，絶対に観ておいたほうがいい映画だ。



『2001年宇宙の旅』
（'68米）
発売元：ヘラルド・ポニー，ポニーキャニオン
メディア／価格：
VHS　14,830円(税抜)
Beta　14,830円(税抜)
VHD　9,538円(税込)
収録時間：139分



『2001年宇宙の旅（シネスコ・バージョン）』
劇場と同じ70ミリの画面サイズによる，ノートリーミング版。
発売元：ヘラルド・ポニー，ポニーキャニオン
メディア／価格：
VHS　14,830円　Beta　14,830円
LD　14,930円　収録時間：139分



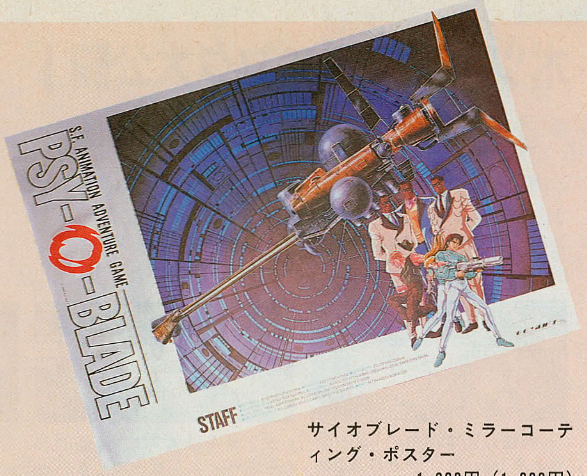
『2001年宇宙の旅』
ビデオの低価格化に伴い発売されたお買得版。
発売元：ヘラルド・ポニー，ポニーキャニオン
メディア／価格：
VHS：3,800円(税抜)
収録時間：139分

関連グッズ

T&E SOFTより，『サイオブレード』関係のキャラクター・グッズが発売されている。主に通信販売だそうだから，申し込み方法は電話で問い合わせてみてね。



サイオブレード・オリジナル・Tシャツ
（色はグレーか紺で，サイズはLとMあり）
1,700円（1,400円）



サイオブレード・ミラーコーティング・ポスター
1,200円（1,000円）



サイオボール
500円（500円）

※カッコ内は，T&E SOFTユーザーズ・クラブ会員用の値段

Message from Creator

ゲーム・デザイナー　中島ケンジ

「セプテミウス七つの怪」が心残り

早いものです。『サイオブレード』を発売してから，もう1年になるんですね。

当時は，開発スタッフにとってみれば，地獄という形容詞がピッタリの毎日でした。胃をこわしたり，島流しになるスタッフが続出し，私も体力だけには自信があったのですが，10キロもやせてしまいました（今は元に戻っている）。とにかく，朝起きたら発売日になってないかな——そんなことばかり考えていました。

みんな頭も体も疲れきっていたのですが，隠れキャラ（もう死語になったコトバかな？）を考えたときは，ノリにノッていました。

それはセプテミウス2の中に「七つの怪」を作ってしまおうというアイデアでした。意識不明のジーンをある条件でクリックすると，目をパッチリ開くとか，エレベータが急に止まってしまうとか，いろいろ考えたのです。結局，時間がなかったことと，バグと思われるのがイヤで，一つしか実現できなかったのですが……。午前2時（パソコン内部のタイマーの時間です）にドナン夫妻の写真を見ると……というヤツです。

まあ，他にもルイスの鼻やドクターのハゲ頭などに細工がしてありますので，一度終わった人も捜してみてください。

そうそう，締切・締切で追われる毎日の中で，密かに愛を進行させていた人物もいました。なにを隠そう，メイン・プログラマーの一人，西脇クンです。どこにそんな時間があったのか，今でも信じられません。なにしろ式の準備というのはとても大変で，役所へ行ったり，司会者と打ち合わせがあったりで，誰しも1回やったら，もう二度とゴメンなさい許して女王さま，という所業なのです。経験者が言うのだから，間違いありません。これからの人は覚悟してネ。

それでは，最後にそのとんでもない西脇クンから一言。「もうすぐメガドライブのサイオブレードがでます。買ってね！」（←この言葉をT&Eの開発員に大声で言うと，絶対ウケるよ。ホント。）



左がゲーム・デザイナーの中島さん。右がグラフィック担当の三浦さん。

きまぐれオレンジロード



きまぐれオレンジロード ～夏のミラージュ～

まどかちゃんファンの人は必携のアイテム

© まつもと泉／集英社・日本テレビ・東宝

● 対応機種／価格：
PC-9801シリーズ（5インチ2DD×2／5インチ2HD×2／3.5インチ2DD×2）
PC-8801mkII SR以降シリーズ（5インチ2D×3）
MSX2シリーズ（3.5インチ2DD×2）価格はすべて7,800円
● 発売日：'88年9月14日
● 発売元：マイクロキャビン

マイクロキャビンのアニメを題材にしたAVGシリーズも，すっかり定着した感がある。『めぞん一刻』にはじまって，『うる星やつら』『めぞん・完結編』，そして本書で紹介している『きまぐれオレンジロード』『ホワッツ・マイケル』……。

タイトルを見ればわかるとおり，どれも中・高校生ぐらいの男子諸君が好みそうな作品ばかり。マーケティングの成果なのか，なかなか適確な狙いだと思う。もしもパソコン・ユーザーが女の子メインだったら，当然，題材にされる作品も違っていたはず。『聖闘士星矢』『サムライトルーパー』『キャプテン翼』――そんなラインナップになっていただろうね，きっと。

この手のゲームの魅力は，コミックやアニメで楽しんでいた世界に，自分が主人公として参加できちゃうということだろう。登場人物たちと会話すると，あの場面のあのセリフを話してくれた，なんてことに感動する人もいるんじゃないかな。

ここで紹介する『きまぐれオレンジロード』も，まさにその路線。ゲーム中いたるところに，コミックのさまざまな場面の設定やセリフが散りばめられているんだ。

主人公は，優柔不断な少年「春日恭介」。元不良の中森明菜風美少女「鮎川まどか」と，超積極的キャピキャピ娘「檜山ひかる」との間で，心がフラフラと揺れ動いている。

けっこうアリガチな2対1パターンのラブコメなんだけど，この物語の特徴は，恭介が超能力を使えるということ。どちらかにフラれそうになると，テレポーテーションやサイコキネシス，催眠術（これも超能力なのか？）を駆使して，危機一髪セーフ――ま，そういうお話なんだ。

そんな能力があるから，いつまでも優柔不断がつづいちゃうって話もあるんだけど……。

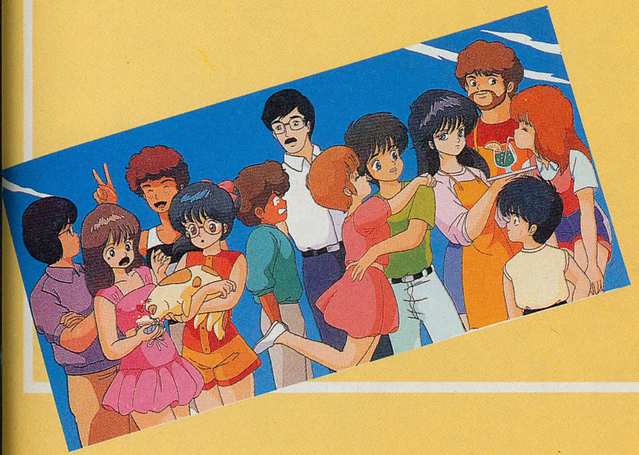
で，このゲームでは，二人のうちのどちらを本当の彼女にするのか，選択を迫られるところから話がはじまる。1週間後までにそれを決めないと，春日家一族の〝能力〟がなくなってしまうというのだ。

コミックを全部読んでいればわかるだろうけど，こんな物語は原作にはなかった。そう，これって，ゲームのために，新たに用意された設定。

なら，ストーリーも完全なオリジナルかというと，そういうわけでもないんだな，これが。原作の有名な場面が次から次へとでてきて，あたかも『きまぐれ』名場面集を見ているような気になってくるんだ。それでも，たいしてストーリーが細切れには感じられないあたりが，『きまぐれ』の『きまぐれ』たるユエンなんだろうね。

原作の一番のセールス・ポイントであるかわいらしい女の子の絵についても，このゲームでは非常に気を使っている。いつもどおり，アニメ・スタジオに原画を発注して，それをコンピュータの画面にスキャナーで落としているんだ。――はいはい，心配しないでください。この別冊シリーズではもう恒例となっている，原画集もちゃんとフォローしてあるぞ。

とにかく『きまぐれ』ファンの，『きまぐれ』ファンによる，『きまぐれ』ファンのための一作なのだ。連載もアニメもずいぶん前に終わっちゃったけど，もう一度，まどかに，ひかるに，そして恭介にこのゲームで会おう！



HOW TO PLAY あそびかた

まあ，きわめて一般的なコマンド選択型のAVGだね。表示されているコマンド群の中から，自分の行ないたい動詞，名詞の順で選んでいけばゲームは進む。もしも行き詰まってしまったら，つぎのようなことをしてみよう。

①すべての場面ですべてのコマンドを試してみる。

②コマンドの入力回数がフラグになっていることがあるので，同じ場所をわざと行ったりきたりしてみる。

③一応，すべての場所をグルリと回ってみる。

特に，②を知っているのと知らないのとでは，効率が全然違う。春日家居間に現れたり消えたりする人々を見ていれば，フラグが立ったかどうかがわかるので，試してみてちょうだい！



画面右側のコマンド・ウインドゥから，コマンドを選択する。左のウインドゥには，風景や手に入れたアイテムなどが表示されるぞ。

使用するキー

2, 4, 6, 8, →, ←, ↑, ↓……コマンドを選ぶときに使う。
リターン・キー（スペース・キー）……コマンドを決定する。
ESC キー……………………コマンドをキャンセルする。

メッセージの表示速度の変更

コマンドの中の「設定変更」というのを選ぶと，文字の表示速度が変えられる。また，シフトキーを押せば，メッセージが瞬間表示されるっ！

ゲームデータの記録，再開

ゲームの途中データをセーブするには，春日家の居間で「見るテレビ」とコマンドを選択すればOK。あとは，画面にでてくる指示に従えばヨロシイ。ただし，セーブ・ディスク用にブランク・ディスクを1枚用意しておくことを忘れないように（フォーマットはしなくて可）。ディスク1枚につき，1か所のデータが記録できるぞ。

また，セーブしたところからゲームを再開したいときは，ディスクを最初から立ち上げ直すべし。ゲーム・スタート時に「ロードする」というコマンドを選べばいい。



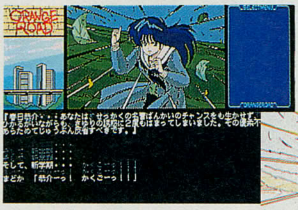
「見る　テレビ」を選んだところ。指示に従っていけば，データをセーブできるのだ。

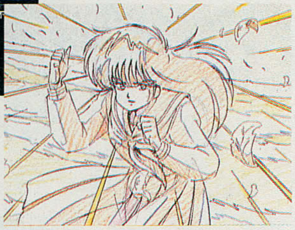
ゲームの目的

とりあえず，まどかとひかるのどちらを彼女にするのか，決断するのが目的のようだ。

ゲーム・オーバー

たった1か所だけ，ゲーム・オーバーになるシーンがある。それは，美男子ハンター広瀬さゆりに誘惑されたときに……。どうなるかは，自分の目で確かめてくれ。





これがゲーム・オーバーのときに見られるグラフィックだ。せっかくだから，一度くらいゲーム・オーバーになってみるのもいいかも……ね？

Inside The Package パッケージと中身



- **パッケージ**……キャラクターを題材にしたゲームだけあって，まどかが前面に押しだされている。
- **ディスケット**……エンベロープからして，『きまぐれ』一色。
- **マニュアル**……コミックスの形態を意識しているのがわかるね。
- **ステッカー**……ゲームには関係ないけど，こういうグッズが入っているのはやっぱりウレシイ。
- **カセット・レーベル**……これは大胆。キャラクター・グッズの一環のようなゲームソフトなのだ。

ホンキでPLAY ホンネでREVIEW

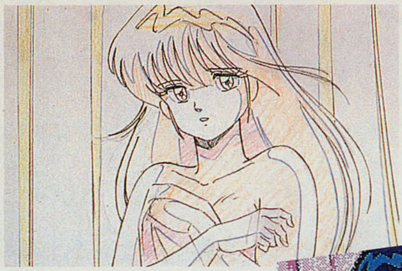
アニメファンのためのキャビンのAVGシリーズも，ホントおなじみって感じになってきたね（ありゃりゃ，この書きだしだと，さっきと同じだぞ)。このゲームでは，とにかくその操作性の良さ，スピードの速さに注目してほしい。ボクはPC-98版でプレイしたんだけど，画面表示といい，ディスク・アクセスといい，文句のつけようがないほど高速なのだ（他の機種が違ってたらゴメン)。メッセージもシフトキーを押すと瞬間表示されるようになっているし，コマンド・ウインドゥの処理もそつがないし，AVGのゲーム・システムとしては，限りなくユーザーよりの親切設計だと思う。ただ，あまりにもスピーディーなあまり，解答を知っていると30分前後で終わってしまうっていうのは，やはり不満の対象となるのかな？

この手のアニメ題材ゲームの場合，その原作を知らない人でも遊べるかどうかっていうのが，毎回問題になるよね。今回の『きまぐれ』でも，正直言って，その解答は提示されていないように思う。コミックを読んでいて，セリフや状況設定を知っていれば笑えるけど，そうでないと……という場面がけっこうあるからだ。まあ，ファンの人のみを対象としているのなら，それでもいいんだろうけど……。

ボクはマイクロキャビンのこれまでのアニメ・シリーズでは，『うる星やつら』がダントツに完成度が高かったと感じている。それと比べると，この『きまぐれ』はちょっと見劣りがするのは否めない。メッセージ量が少ないし，ゲーム性においても……。

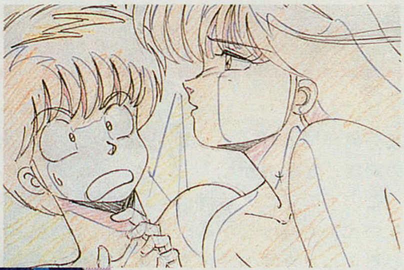
原作物をゲームにするのは，非常に難しいことには違いない。けれど，それをひとつの柱としているマイクロキャビンだからこそ，今までコミックやアニメではできなかった新しい表現方法を見せてほしいと考えたりするのはボクだけではないだろう。

プロローグ



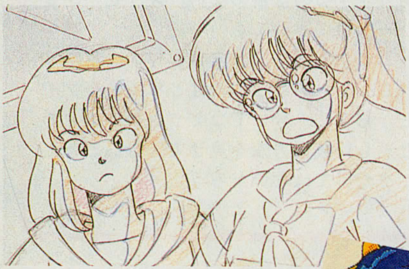


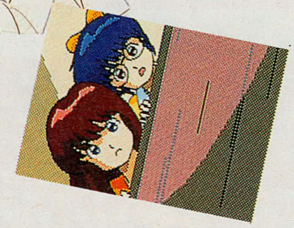
恭介「あ，鮎川……」
まどか「春日くん……好きにして」





恭介「あ」
まどか「だめ，そんな……もっと！」





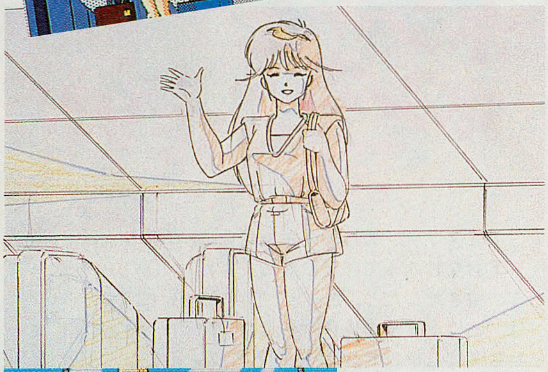
まなみ&くるみ「あっきれたーっ。おにーちゃん，今日から夏休みっていっても，いったいいつまで寝てるつもりなの？ いいかげんに起きなさーいっ！」

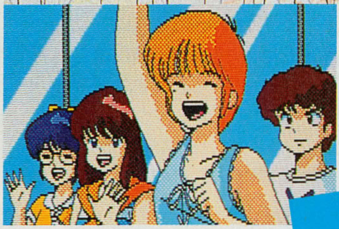




今日から待望の夏休み。思いきりハネを伸ばしたいところなんだけど……。



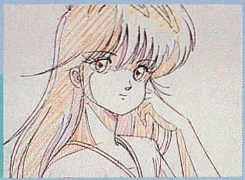






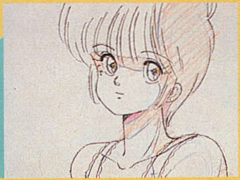
数日前，まどかはアメリカの両親のところへ旅立ってしまった。夏休みをアチラで過ごすという，リッチな計画らしい。まどかは楽しいだろうけど，残された者にとっては……。
恭介「あーっ，鮎川のいない夏なんて……夏なんかじゃないよーっ!!」

CAST
登場人物



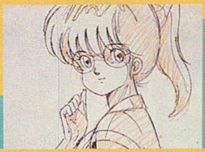
●鮎川まどか

以前は不良だったが，恭介とつき合うようになって，普通の少女に戻る。学校をサボることは多いが，成績優秀，運動神経も抜群。両親は著名な音楽家で，アメリカに住んでいる。



●檜山ひかる

恭介・まどかよりも2才年下ながら，その積極さは1枚も2枚も上手。まどかを姉のように慕っており，恭介とは一応公認のカップルということになっている。ショート・カットの中学生。



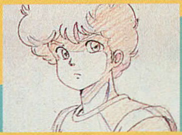
●春日まなみ

恭介の双子の妹のひとり。春日家の家事を担当している，しっかり者の女の子。恭介がまどかのことを好きだということに，うすうす感づいている。



●一弥

あかねの弟。すなわち恭介のいとこ。テレパシーの能力に優れていて，恭介と頭をぶつけると中身が入れ替わるというワザも持つ。しかし，血は争えないのか，やはり幼稚園で優柔不断だったりする。



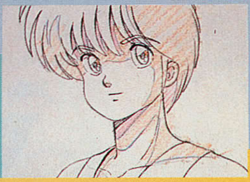
●日野勇作

まどかやひかるの幼なじみ。その当時からひかるに好意を寄せていたが，現在ひかるは恭介にゾッコンのため，恭介をライバル視しはじめる。空手2段。



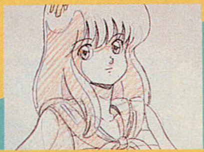
●小松整司&八田一也

恭介のクラスメート。美少女についての情報をとにかく収集している小松（右）と，その友人の八田は，実にいいコンビ。恭介の妹たちにまでその触手を伸ばそうとしている。



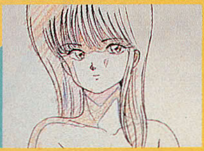
●春日恭介

この物語の主人公。超能力一家である春日家の長男。優柔不断な性格のため，まどかとひかるという二人の女の子に振り回されっぱなしである。基本的には，まどかのほうが好きらしい。



●春日くるみ

まなみと双子ながら，性格・知性共に対照的。おてんばで好奇心が強く，恭介に催眠術をかけて遊ぶのが好き。同級生のひかると仲がいい。



●あかね

恭介のいとこ。男性には興味がなく，まどかを理想の人として好意を寄せている。自分を他人であるかのごとく見せる〝変身〟の能力を持っているのだが，一人の相手にしか通用しない。



●広瀬さゆり

超ブリッ子ではあるのだが，その趣味は美男子ハント。自分に振り向かない男がいると，プライドが許さない。まどか一辺倒の恭介を見て，メラメラと闘争心を燃やす。



●おじいさん

恭介のおじいさん。今回の物語の発端を作った張本人である。



●マスター

まどかがバイトをしている喫茶店「アバカブ」のマスター。常に恭介やまどかの気持ちを察していてくれる。

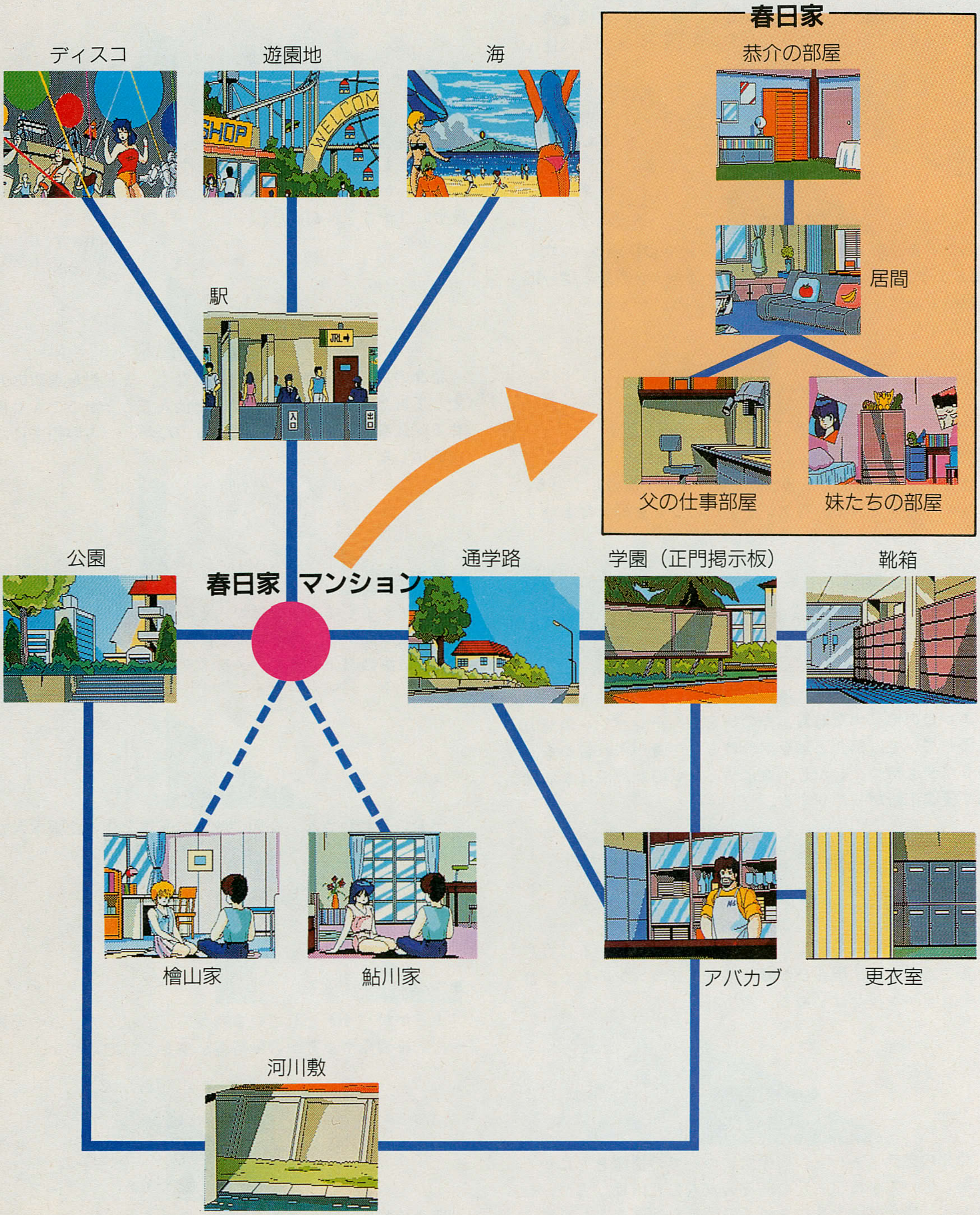


●春日　隆

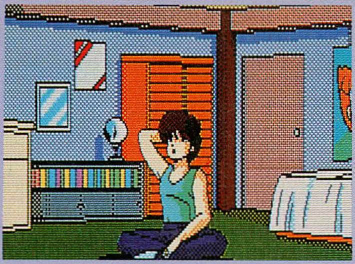
恭介の父親。風景専門のプロ・カメラマンで，息子の恭介の行動には良き理解を示す。

舞台マップ

ゲーム中に移動できる経路を示したのが，このマップだ。それほど広い世界ではないので，プレイしていくうちに，ラクラク頭に入ることだろう。フラグを立ててないと移動できない経路もあるぞ。要チェック！



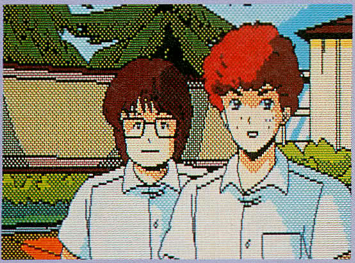
えっ，ひかるちゃんが交通事故に……？



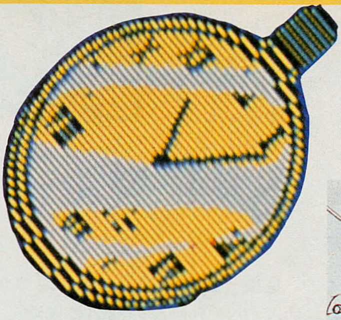
まどかがアメリカに行ってしまって，何をしたらいいのかわからない夏休み。こんなふうに部屋でグデッとしていてもしかたがないから，ちょっと散歩にでもでかけようかな。あーホント，むなしいったらありゃしない。



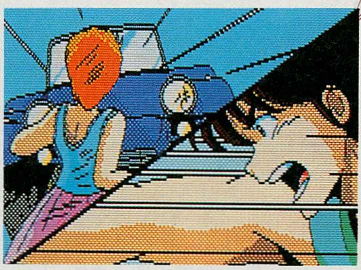
あたりをグルリとひと回りしてから家に戻ると，田舎からおじいちゃんがやってきていた。「恭介，大変じゃ。わしは予知夢で，春日家代々に伝わる超能力がなくなるのをご先祖様から伝えられたのじゃ。それを防ぐには，おまえが一刻も早く嫁となる女性を決めなければならん。恭介よ，優柔不断さをなくすのじゃ」――んなこと言ったってさあ，じいちゃん……。「あたし，100mを3秒で走れなくなっちゃうなんて，イヤだー」――えーい，うるさいんだよ，くるみは。

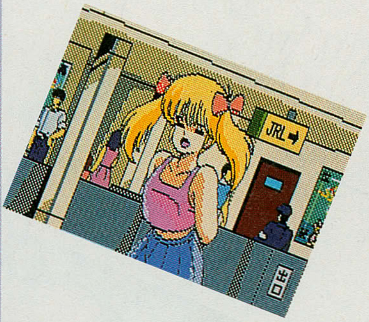


学園では，補習授業の真っ最中。お世辞にも成績が良いとは言えない悪友コンビ，小松と八田はやっぱり呼びだしをくっていた。でも，恭介が補習を受けずにすむなんて，夢のようだね。



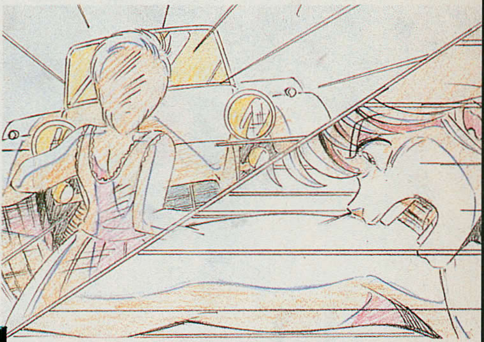
あらっ？　これっておじいちゃんが忘れていったみたい。返してあげるのが筋だけど，何かに利用できないかな。あの人が持っているくらいだから，普通の時計とは考えにくいし。



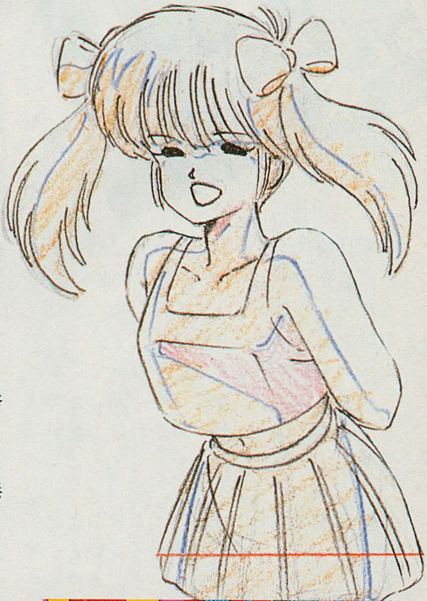


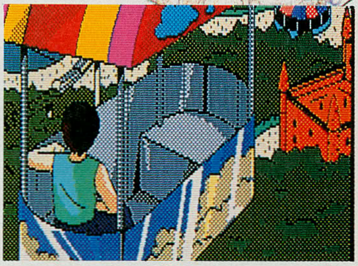
駅前に行くと，見知らぬ女の子が恭介に意味シンな微笑みを浮かべてきた。どんなにカワイイ子でも，今はそれどころじゃない。無視無視無視無視，無視に限る。

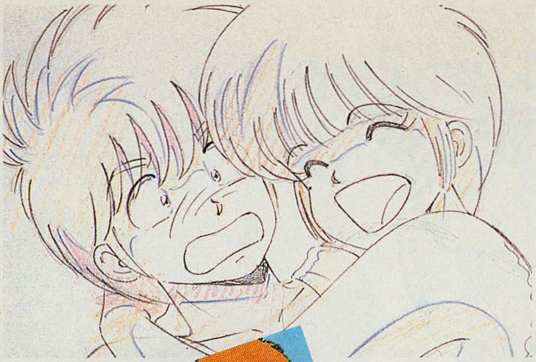
恭介にはわかっていた。再びひかるちゃんの笑顔を見るためには，どうすればいいかということが。そう，自分の身の危険を顧みず，時間の流れをさかのぼるしかないのだ。むわいてむわいて，トォーッ！

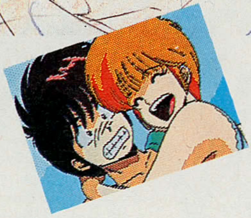


「あっ，せんぱーいっ！」通学路の向こうから，ひかるちゃんが駆け寄ってくる。と，そのとき，反対側から乗用車が猛スピードで走ってきて……。キキィーッ!!　ドカン！――そんな，ひかるちゃんが……。









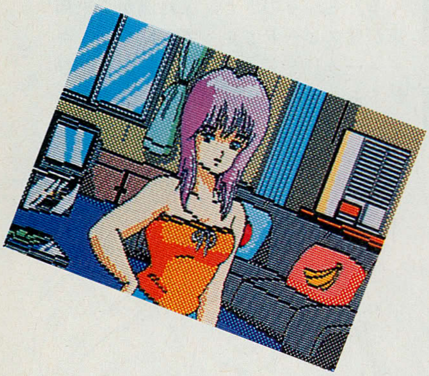


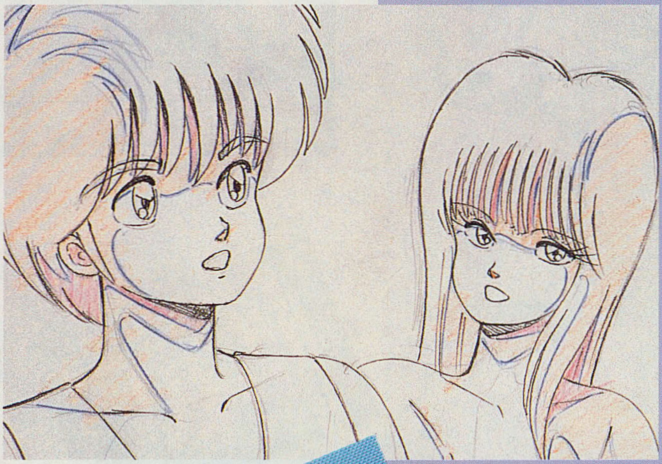


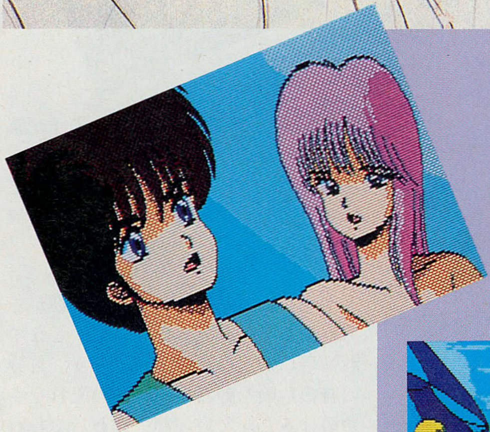
危機一髪セーフ！　車にぶつかる直前，ひかるちゃんの救出に成功したぞ。助けられたひかるちゃんは，ご覧のとおり，恭介にピッタリ抱きつきっ。なんか照れちゃうけど，とにかく助かってよかったね。

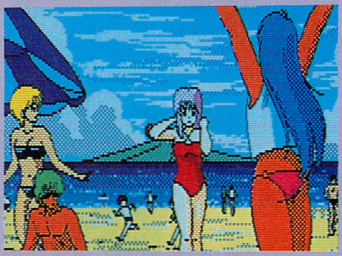
無事ひかるちゃんの命を救った恭介の足取りは軽い。グリコのポーズでも，やっちゃいそうな元気さだ。

いたずら小悪魔，あかね登場









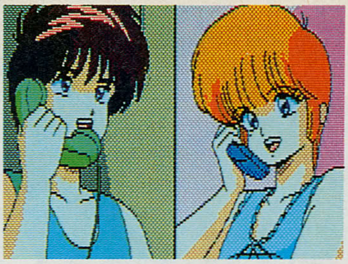
家に帰ったとたん，父さんに怒られた。「恭介，そんなに能力ばかり使って，人に見られたらどうするんだ！　また引越さなければならないんだぞ」——シュンと恭介がおとなしくなっていると，クスクスという笑い声が聞こえてきて……。なーんだ，あかねのヤツが父さんに変身してたのか。

何を考えてんだか，あかねは恭介をデートに誘いだす。オイオイ，いとことデートしたってなあ……ま，カワイイから許すか（まったくもって，優柔不断）。

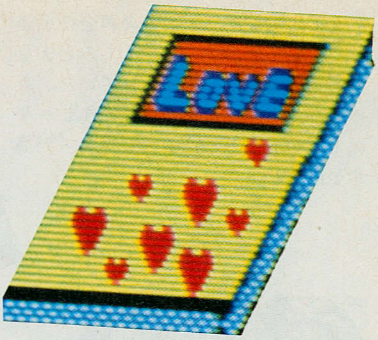
連れだされるままに，海まできてしまった。泳げない恭介に対して，あかねの鬼の特訓がはじまる。「そんなことじゃ，ひかるちゃんに嫌われちゃうわよ。あー，それにしても，まどかちゃん……あたしの理想のタイプだわ」



ようやくあかねから開放されると，駅前で小松たちに会った。「おい恭介，おまえこの子知ってるか？　広瀬さゆりっていうんだけど，カワイイだろ？　──えっ，もう会ったって？　相変わらず女運のいいヤツだなあ」



おっ，ひかるちゃんからのラブコールが入ってきたぞ。「せんぱーい，ひどいじゃないですか。あたしたちの愛のこーかん日記，次はせんぱいの番ですよ」──ちょっと待った，そんなのもらった覚えはないんだけど……。

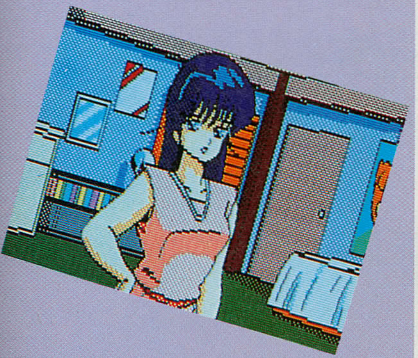


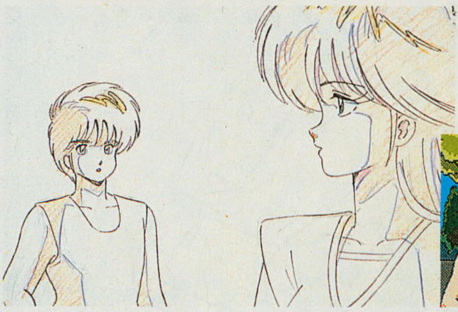
さて，この交換日記がどこにあるのか，自分で捜してみてね。ま，だいたいこういうのがしまってある場所は，おきまりのようで……。

やったー，鮎川が帰ってきた!!

アバカブのマスターから，まどかが日本に帰ってきているという話を聞いた。喜びいさんで鮎川家に電話をかけると，つながったのは留守番電話。そのメッセージが，中森明菜のパイオニアのCMを意識してるって気がしない？

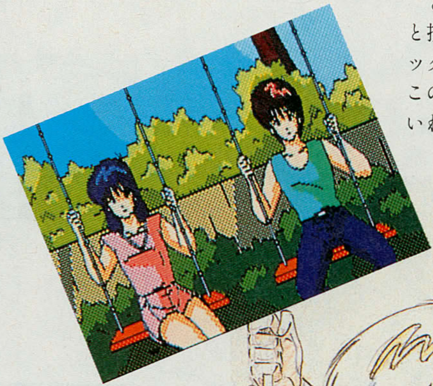
げっ，なんで恭介の部屋にまどかが……？　まさか，日本に帰ってくるなり，会いにきてくれたのか？　アマイ，アマイぞ，恭介。またもや，あかねのいたずらなのでした。チャンチャン。

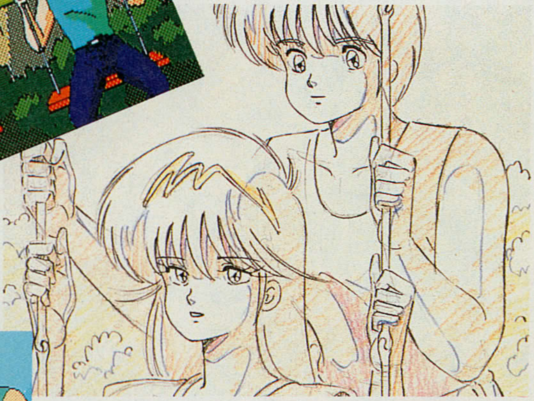






どこにいるんだ，鮎川？　ウロウロと捜し回っていると，とある場所でバッタリと……。やっぱり二人の運命は，この場所で結ばれているのかもしれないね。

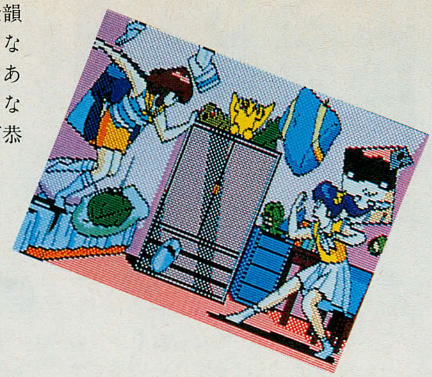


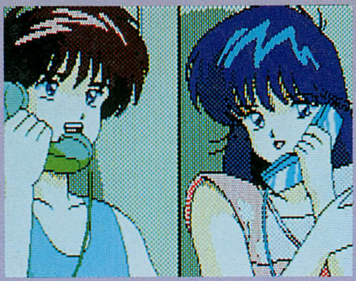




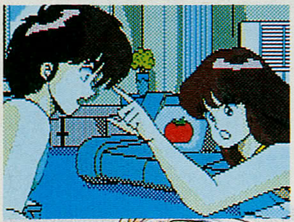
「アメリカには春日くんがいないから，退屈なんだもん」「俺，この街がいい。あの階段の数を数えたときから，俺にとって一番素敵な街なんだ」──原作でおなじみの名セリフを堪能してちょーだい！

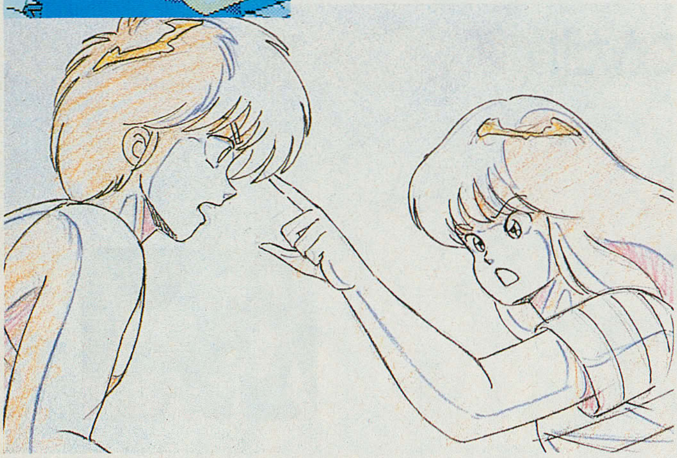
家に帰ると，まどかとの再会の余韻をぶち壊すかのように，くるみとまなみが姉妹ゲンカを繰り広げていた。あっ，バカ，そんな物を投げるんじゃない！　超能力で飛ばされたタンスが恭介を直撃して……。





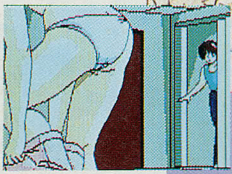
今度はまどかからのラブコール(？)。「春日くん，これからアバカブへこない!?」――行きます行きます，どこへでも。これで残りの夏休みが充実しそうだ。



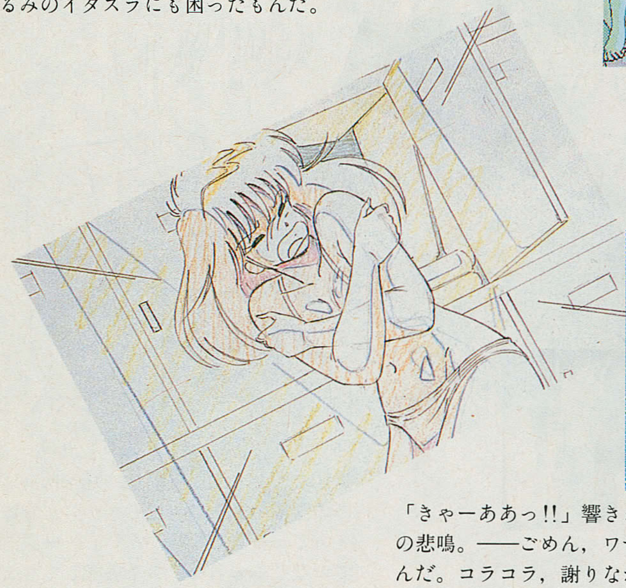




さっそくアバカブへ向かおうとすると，くるみが催眠術をかけてきた。一瞬，眠り込んでしまう恭介。たいした効力のない術だから良かったけど，くるみのイタズラにも困ったもんだ。



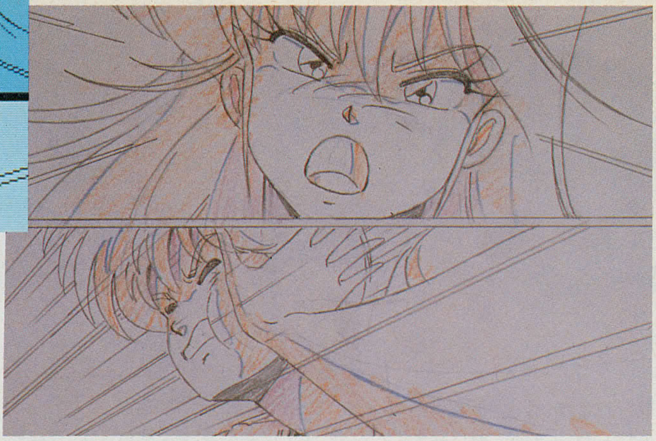
「鮎川ーっ」と，アバカブの更衣室に入っていくと，そこで見たものは……。えっ？　これって，もしかして……？そういうことなんですよね，やっぱり？





「きゃーあああっ!!」響きわたるまどかの悲鳴。――ごめん，ワザとじゃないんだ。コラコラ，謝りながら，視線はどこに行ってるの!?





バチーンと，予想どおり，強烈なビンタ一閃！　さて，このゲーム中，恭介は何発ビンタをくらうことになるでしょう？　ああ無情……。



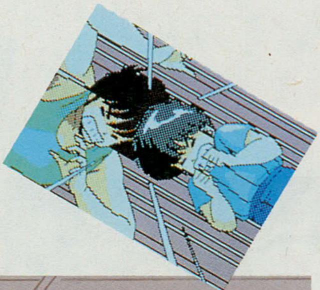
アバカブで「見る　メニュー」とコマンドを選ぶと，ミュージック・モードに入ることができるんだ。ゲーム中に流れる6曲のBGMを聴くことができるぞ。
収録曲：①鏡の中のアクトレス②夏のミラージュ③ジェニーナ④ダンス・イン・ザ・メモリーズ⑤悲しいハートは燃えている⑥ナイト・オブ・サマーサイド

炸裂！一也の入れ替わり能力!!



むっ，また面倒なヤツが現れたなあ。この幼稚園児は，恭介のいとこの一也。超能力一族の血を引くだけあって，人の心を読むテレパシー能力に長けている。恭介の優柔不断な胸の内もよーく知ってるんだ。

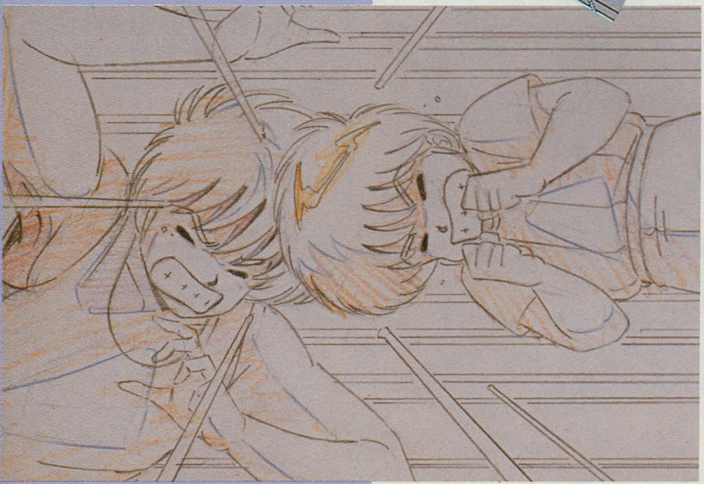
「おにーちゃん，お金が落ちてるよ」「どれどれ」「ひっかかったー！」——ゲゲッ，頭をぶつけられてしまった！　一也は頭をぶつけることによって，人格・意識を入れ替えることができるのだ。



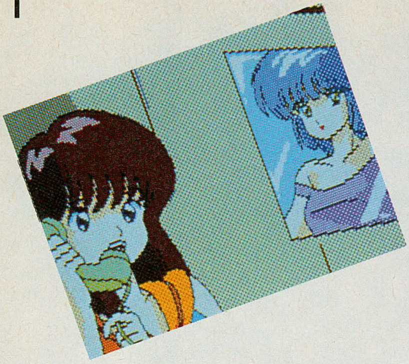


一也の外見になった恭介は，アバカブへと足を運んでみた。なんでも，恭介の外見の一也は（なんだかわからなくなってきたぞ），ひかるちゃんとのデートに向かったという。まずいぞ，ひかるちゃんに変なことでもされたら……。

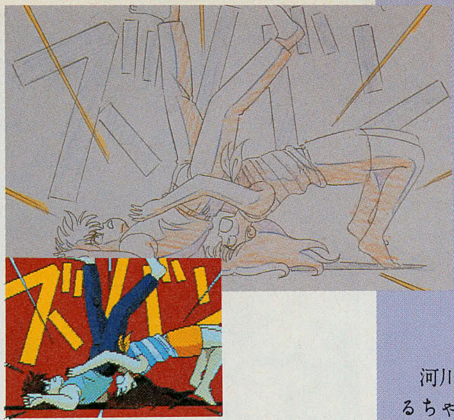
恭介の外見の一也を発見！　コイツめ，イタズラもいいかげんにしろっ。なにっ，まどかとひかるのどちらを取るか，きめてやろうとしたんだって？　——余計なお世話だっつーの!!



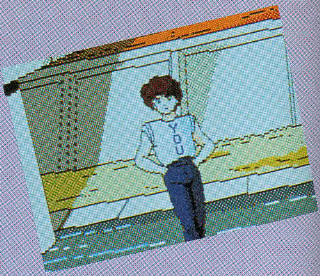




くるみが取った電話は，ひかるちゃんからのものだった。「えっ，おにーちゃんなら，トイレに入ってるよ。おーきいヤツ！」と，くるみ。なんてデリカシーのないことを言うんだね，キミは。

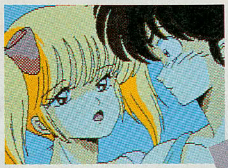


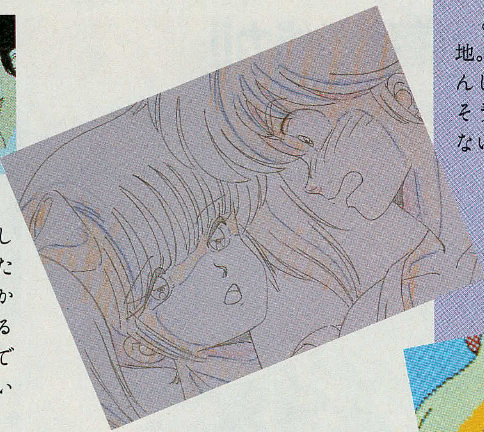
ブツブツ文句を言っていると，くるみのジャーマン・スープレックス・ホールドが爆発！　このキレイなブリッジはなかなかのものだ。カールゴッチ直伝なのか!?



河川敷で待ち伏せていたのは，ひかるちゃんのことを想っている勇作だ。「ひかるちゃんを泣かしたら許さないからな」──なかなかいいことを言うじゃないの。おっと，挑発するのはやめようっと。コイツ，これでも空手2段なんだよな。

暗躍する美男子ハンター，広瀬さゆり

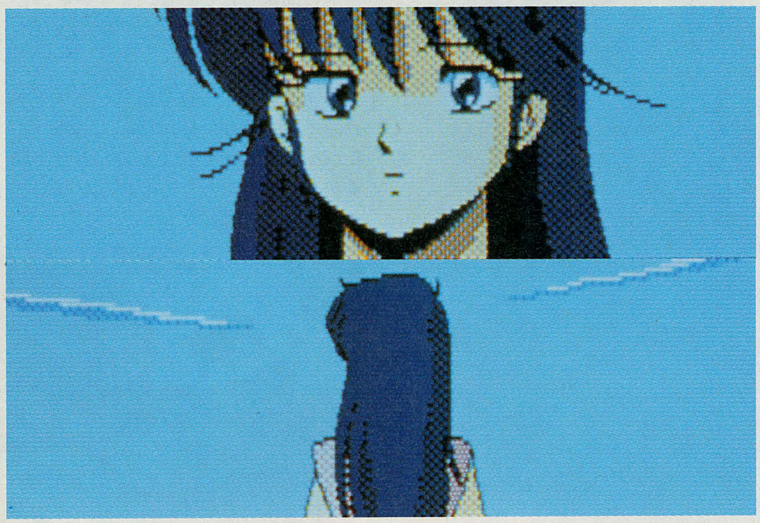




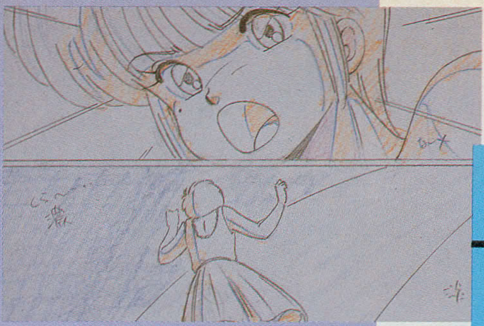
とりあえず，遊びにきちゃった遊園地。まっ，いーか。今日は彼女と楽しんじゃえば。しかし，運命の神様は，そうそう都合のいいことばかりを許さないようでして……。

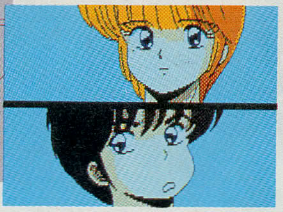
「どうか今日1日，あたしとデートしてください」物語のはじめに登場した広瀬さゆりが，恭介にモーションをかけてきた。美男子ハンターと呼ばれる彼女のこと，きっと何かをたくらんでいるに違いない。……でも断われないのが，恭介の軟弱なところ。

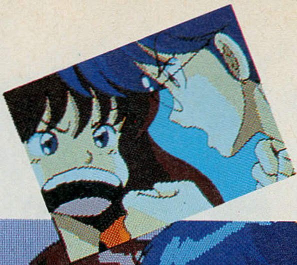




あ，鮎川がどうしてこんなところに……？　まさか，これがさゆりの策略だったのか!?　「あら，春日くんもきてたの。ふーん，仲のいいことで……。じゃ，ごゆっくり！」うーん，確実に怒ってるぞ，こりゃ。

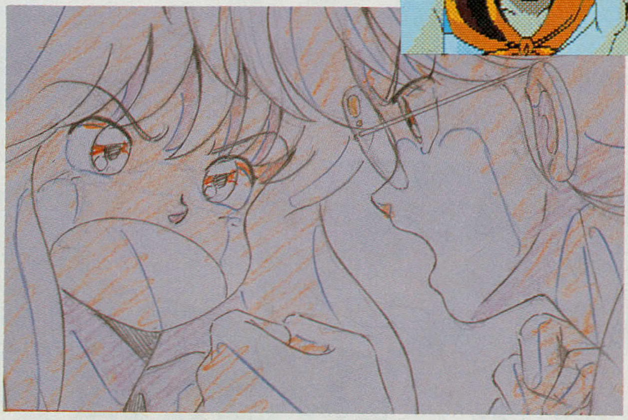








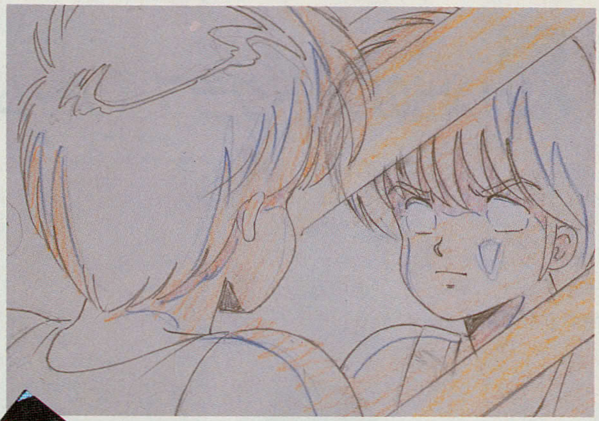
つづいて登場したのは，まさかまさかのひかるちゃん。これほどバッドなタイミングが世の中にあっていいんでしょーか。どういう結果になったかは，言うまでもないよね。

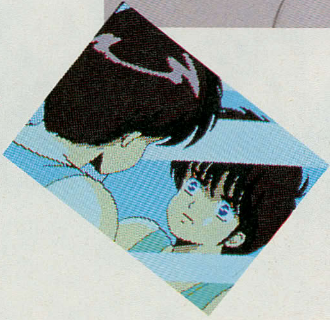


まだまだケンカをしている，まなみとくるみ。「おにーちゃんの相手は，ひかるちゃんよ絶対！」「あら，あたしはまどかさんのほうがステキだと思うわ」「やるかっ!?」「よーし!!」——オマエら，人の気持ちを無視して，勝手に言い争うなよなっ！

恐怖の自己催眠! 決断力抜群になった恭介



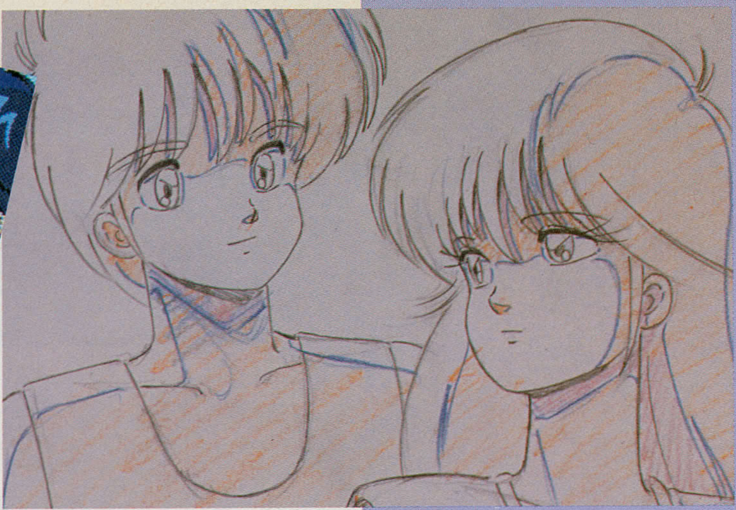




恭介クンってば，自分で自分に催眠術をかけちゃうなんて，おバカさん！原作にもあったとおり，優柔不断でなくなるように，念じたのはいいけれど……。はてさて，どんな効果が生まれますか，注目あれ！

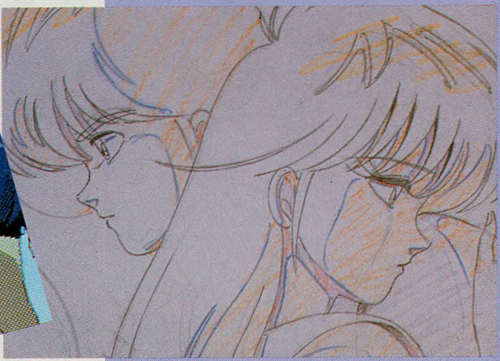
ありゃりゃ，これはもしかしたら，ひかるちゃんが大切にしていた，クマゴローのぬいぐるみじゃないのか？　そうだ，これを届けて仲直りをすれば……。

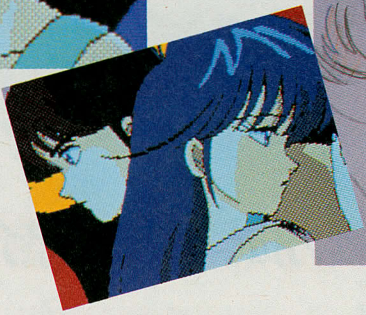




なんと，大胆にもアルバイト中のまどかをディスコに誘いだした恭介は，積極的に迫りまくる。お酒も回ってきて，まどかもほろ酔い気分。「いったい，どーなってるの今日は？……カッコイイじゃない」



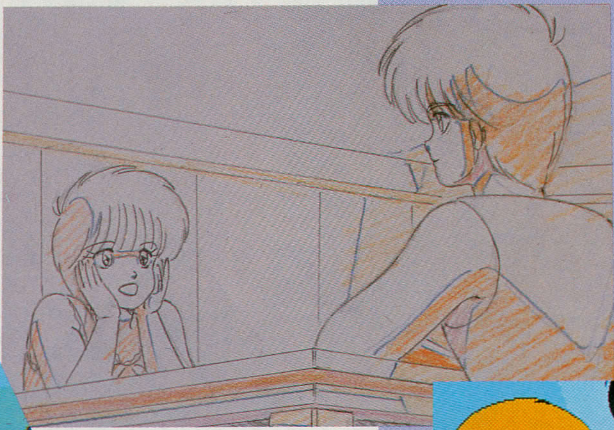


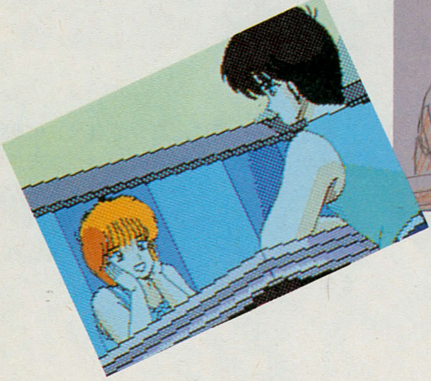


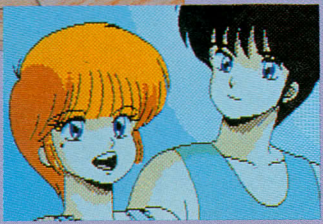
ここぞとばかりに唇まで奪おうとする恭介。でも，こんないいかげんな形でキスしちゃって，いいのかなあ？　あっ，わざわざ心配するまでもないか。まどかちゃんは，しっかり者だからね。

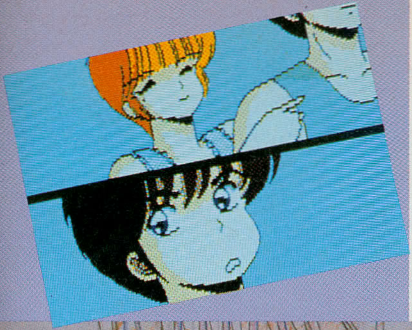
思い出のフォトグラフ（ゲームが違うって）

例のぬいぐるみを届けに，檜山家にやってきた。すっかり，ひかるちゃんの機嫌も良くなったようす。「せんぱい，これからデートしましょ。パーッといきましょう，パーッと」「あのね，一〇館の宴会じゃないんだから」



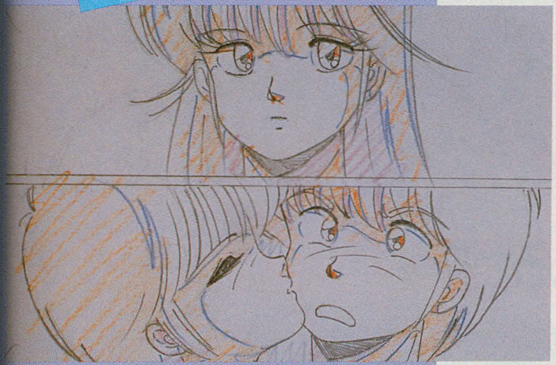


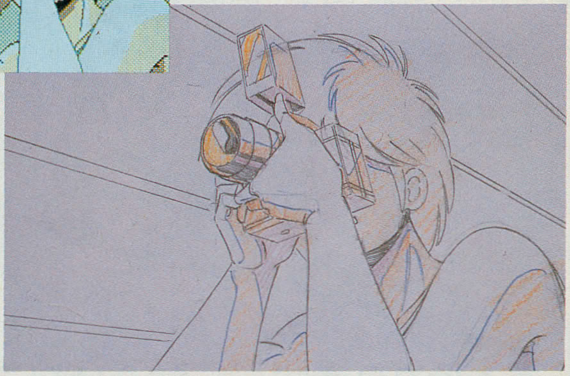




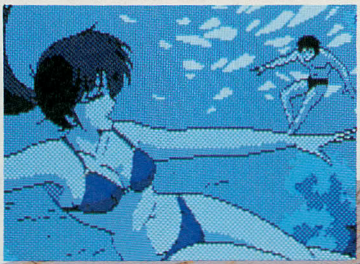


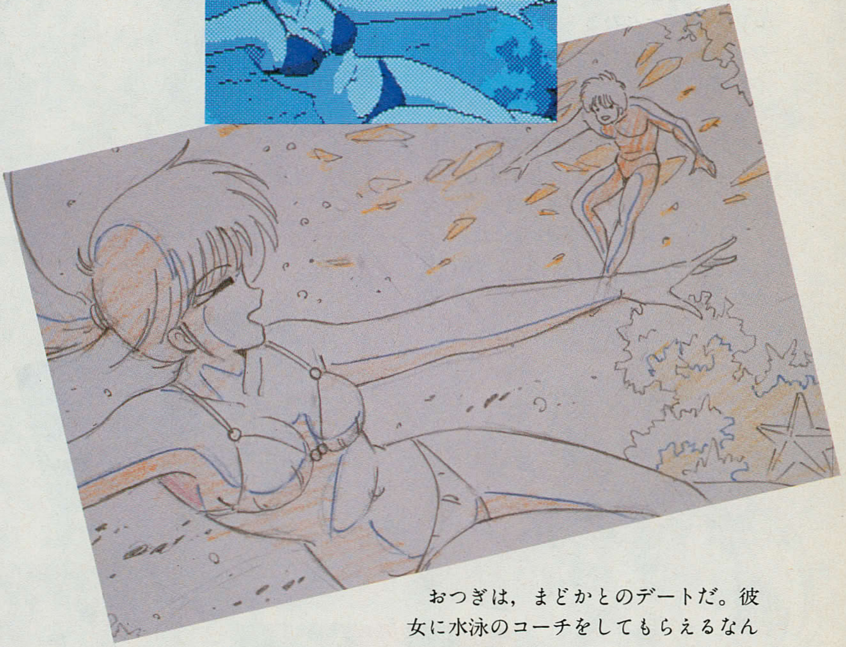
せっかくだから，父さんのこのカメラで，ひかるちゃんの写真を撮っちゃえ！　カメラは外に持ちだせないけど，きっと父さんが現像しておいてくれるハズ。

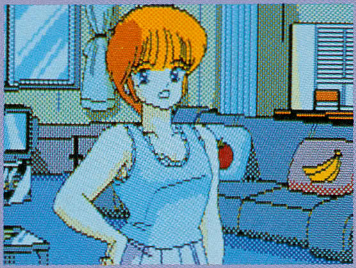




デートしている最中，またまたタイミングの悪いことにまどかと会ってしまった。が，極めて冷静にまどかは言う。「ひかる，がんばりなよ」ホント，ひかるちゃんのことを妹のように思っているんだろうね。

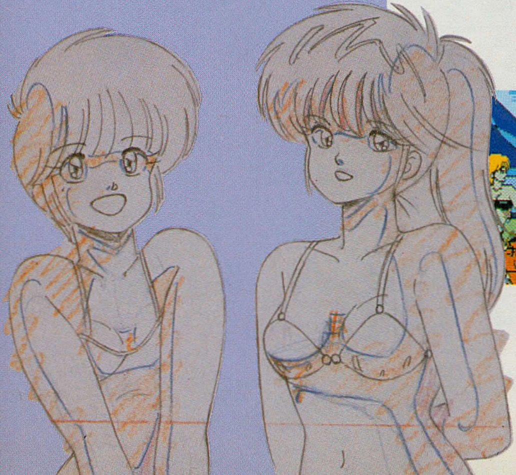


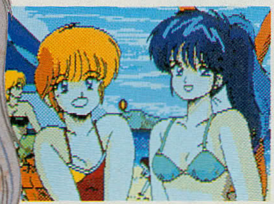




やってきました，春日家に。女の子を自分の部屋に招待するってのは，いろいろ問題が起こりそうな気がするなあ。深い意味を感じているのか，ひかるちゃんはとってもウレシそう。

おつぎは，まどかとのデートだ。彼女に水泳のコーチをしてもらえるなんて，ハッピーラッキー！　それにしても，まどかは去年の夏よりもグラマーになったような……。

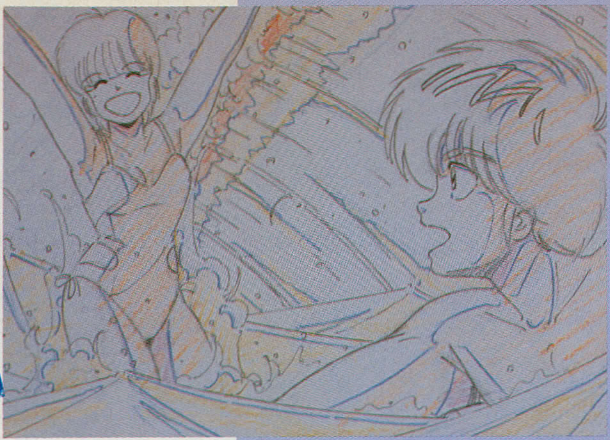




おおっと，ひかるちゃんに，まなみ，くるみまで。こんなところで会うなんて，奇遇だねえ。美女4人に囲まれて，恭介クンはなんて幸せなんでしょう。

「これは神様のお導きなんだわ。やっぱりあたしとせんぱいは，運命の赤い糸で結ばれていたのよ」と，予期せぬ出会いに，はしゃぐひかるちゃん。うーん，そうダイレクトに言われると，考えちゃうような……。

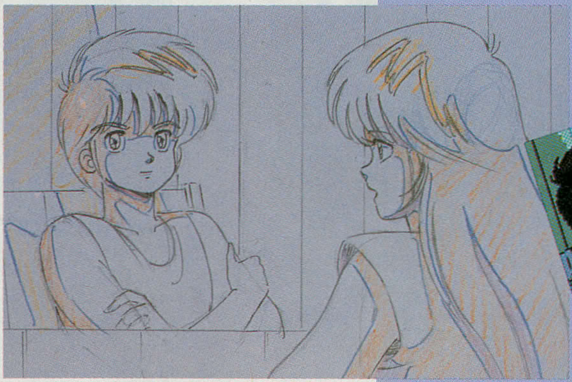




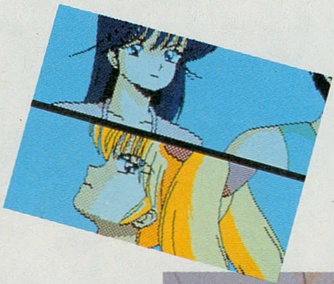
さゆりの誘惑——恭介は耐えられるか!?

翌日，まどかから誘いの電話がかかってきた。新しいケーキを作ったから，試食にきてほしいというのだ。わー，鮎川家に遊びに行けちゃうなんて，ウレPなあ。「へんなことしたら，承知しないからねっ！」——うっ，クギをさされてしまった……。

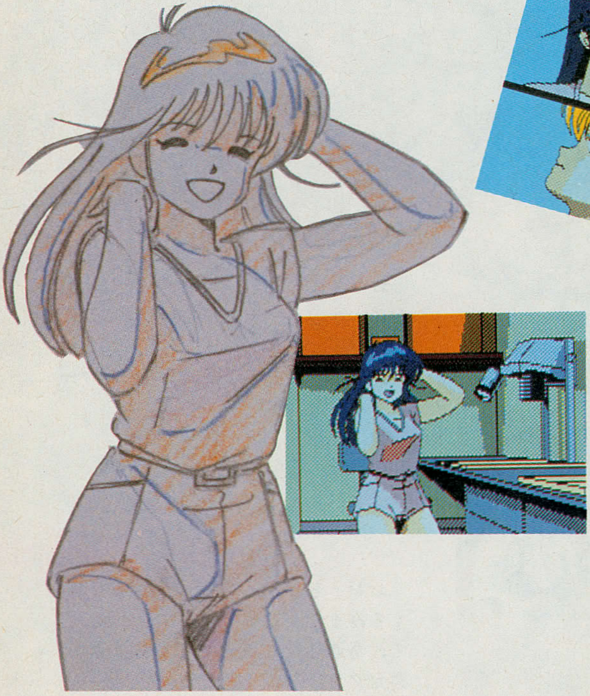
そのあと，まどかは恭介の家に遊びにやってくる。よーし，ひかるちゃんにつづいて，鮎川の写真も撮っちゃおうっと。「カメラマン春日恭介ね」——面と向かってそう言われると，照れちゃうなあ。

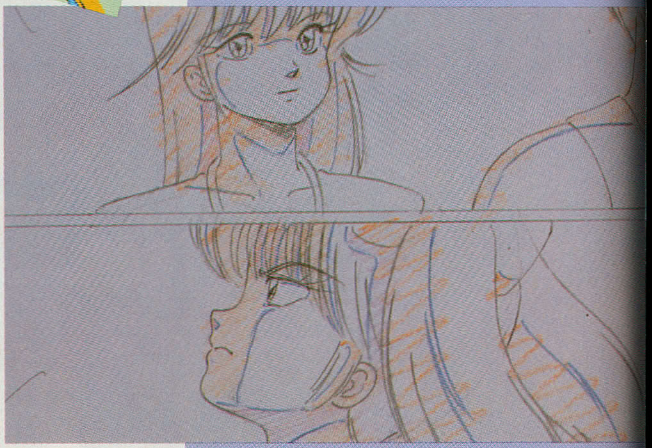


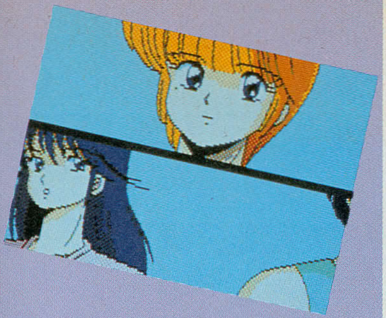


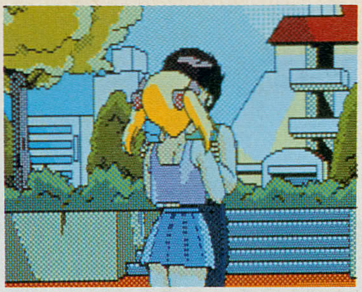


とっても楽しいまどかとのデート。今日のスケジュールは，鮎川家から春日家，そして遊園地へというスペシャル・コースだ。途中で会ったさゆりが，いたくプライドを傷つけられたようだけど，そんなの知ったこっちゃないもんね。





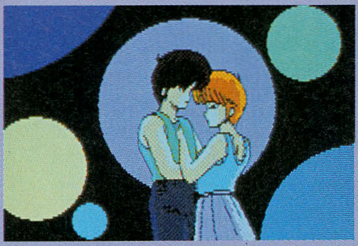




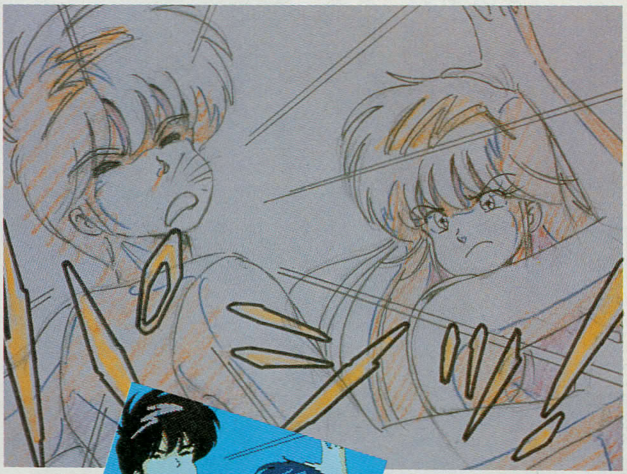
魚心あれば水心。据善食わぬは何とやら。なりゆきまかせの恭介は，みごとにさゆりの策略にハマってしまう。もちろん，さゆりが何の用意もなしにキスをさせるわけはなくて……。

あややや，ひかるちゃんに目撃されてしまった。マズイマズイとアセっていると，まどかはさりげなくこう言う。「ひかる，春日くんがこれからディスコに連れていってくれるって」——どういうこと？

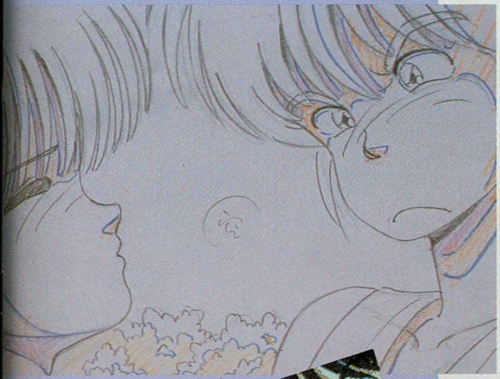
現場を目撃したまどかの怒りの一撃！　こうなってしまったら，もう言い訳なんかできるわけない。そうだ，ひかるちゃんが事故に巻き込まれそうになったときと，同じ手を使えば……。



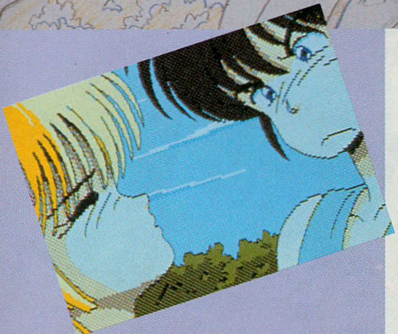
かくして，ディスコにてチークを踊ることになった，恭介とひかるちゃん。あー，こんなこっちゃ，優柔不断は当分直りそうにないぜ。

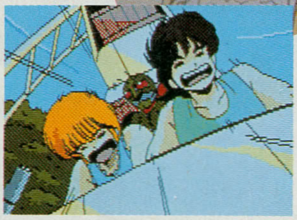










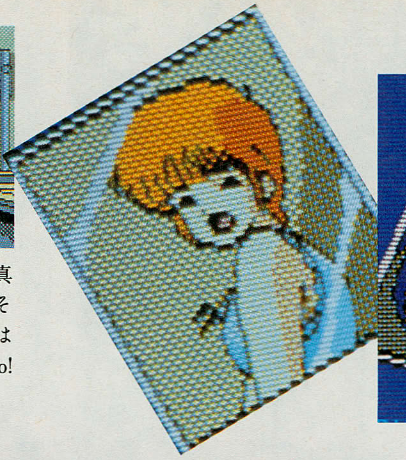


家への帰り道，待ち伏せていた広瀬さゆりが恭介に迫ってきた。「ねえ，今夜，私につきあってくださらない？」——うっ，このままだと……。どうする，恭介？

そのための舞台となるのは，やっぱりココ，遊園地。どうすればいいかは，もう説明するまでもないだろう。くれぐれも，同じ失敗は2度と繰り返さないように。

風に舞う赤い麦わら帽子

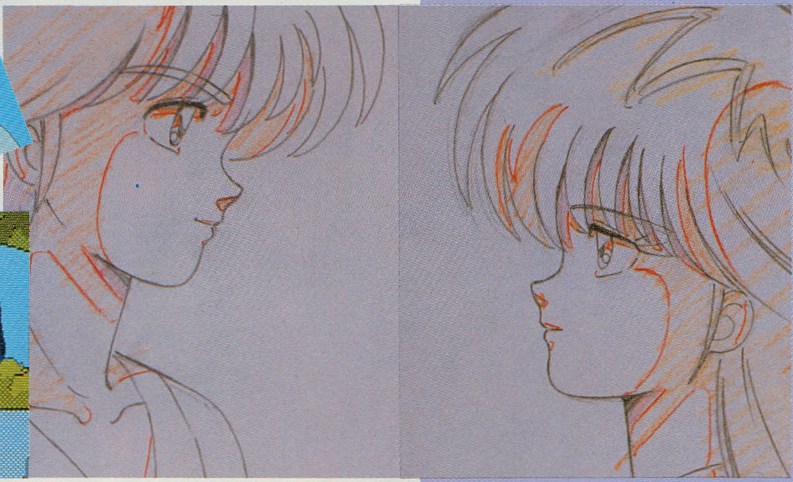






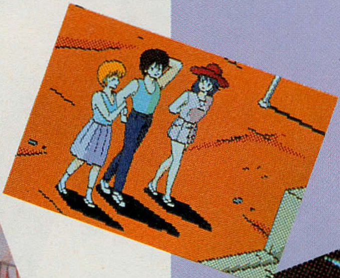
先日撮った，まどかとひかるの写真ができあがったようだ。父さんからそれを受け取ったら，恭介のすることはただ1つ。二人のいるところへLet's Go!

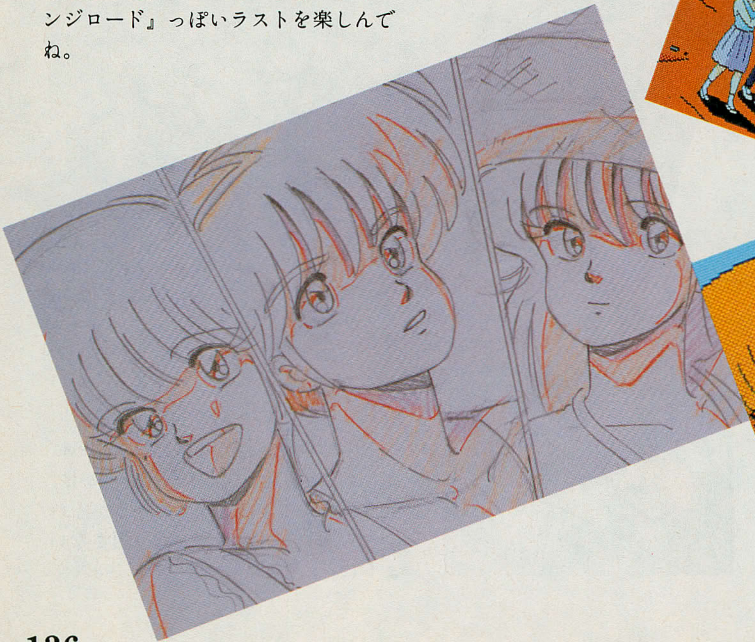


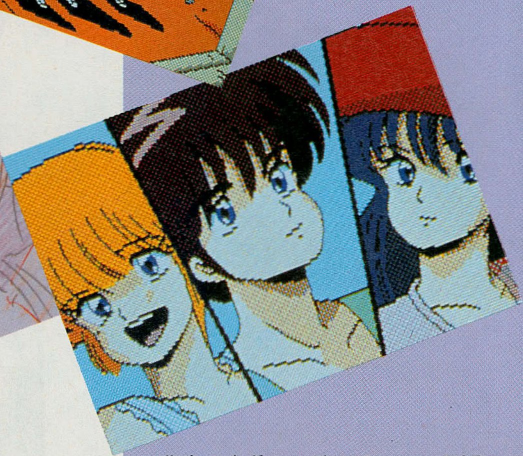




そして物語はエンディングを迎える。『めぞん・完結編』のような感動とはまた違った，いかにも『きまぐれオレンジロード』っぽいラストを楽しんでね。







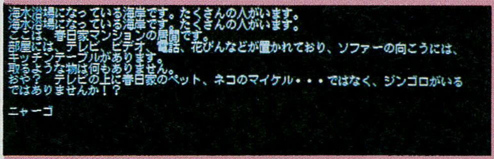
恭介，まどか，ひかる，……FOREVER!!

ちょっぴり見ずらい画面

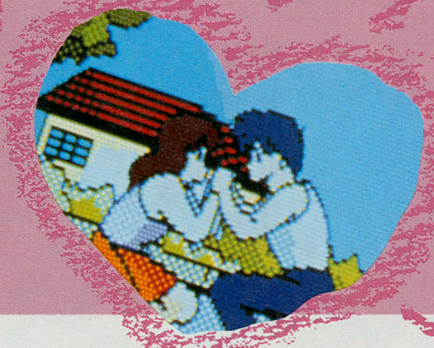
うっかりしてると見落としちゃうような画面を三つご紹介しよう。キミは全部見られたかな？



補習の呼びだしの張紙。しっかりと次のように書かれている。「今年からわが学園では，以下の者に対し，１週間の補習授業を行なう。高等部：小松整司，八田一也……。中等部：檜山ひかる，春日くるみ……」



春日家のペット，ネコのジンゴロも登場する。これはマイクロキャビンお得意の隠れキャラ。タイミングよく居間を調べると，メッセージがでてくるぞ。



原作にもちょくちょく登場した，馬男と牛子のカップル。「ああ，牛子さん。あなたはなぜ，牛子さんなんだ……」「馬男さん，あなたこそ，どーして馬男さんなの？」の名セリフ(？)が聞けるヨ。

関連コミック

『きまぐれオレンジロード』の原作コミックは，集英社より全18巻で発売中。「週刊少年ジャンプ」連載時に全部読んだという人も，18巻だけは一見の価値ありだ。なんと45ページにも渡る加筆がされていて，感動が増すことウケアイなのだ。恭介とまどかの“夏”に乾杯──。



『きまぐれオレンジロード』
全18巻

関連ビデオ

『きまぐれオレンジロード』に関するビデオは，けっこうな種類が発売されている。特に，テレビ・シリーズをすべて収録しているレーザーディスクが大ヒットしているというのはスゴイよね。このゲームが好きで好きでたまらないという諸君の中には，ここで紹介するビデオのうちのいくつかを見たことのある人も多いのでは？

『きまぐれオレンジロード①～⑫』

テレビアニメの全話を収録した，レーザーディスク集。
発売元：バップ
メディア／価格：
LD　7,591円(税込)
収録時間：各100分







『きまぐれオレンジロード～ふたりの恋のレパートリー』

テレビアニメの主題歌と挿入歌12曲でつづる，イメージ&ミュージック・ビデオ。
発売元：東宝
メディア／価格：
VHS,Beta　7,040円（税抜）
LD　6,613円（税込）
収録時間：34分



『きまぐれオレンジロード～白い恋人たち』

怨霊伝説のある雪山で，一緒にスキーを滑っていた恭介とまどかの運命は？
発売元：東宝
メディア／価格：
VHS,Beta　5,160円（税抜）
LD　4,944円（税込）
収録時間：25分



『きまぐれオレンジロード～吾輩は猫であったりおサカナであったり』

魔法のロープによって，金魚と入れ替わってしまった恭介。まどかに飼われることになったのはいいけれど……。
発売元：東宝
メディア／価格：
VHS,Beta　6,100円（税抜）
収録時間：25分



『きまぐれオレンジロード～あの日にかえりたい』

ファンの熱い要望にこたえ，オリジナル劇場版として制作された作品。
発売元：東宝
メディア／価格：
VHS,Beta　12,950円（税抜）
LD　9,249円（税込）
収録時間：69分



『きまぐれオレンジロード～ハワイアン・サスペンス』

ハワイにバカンスにきた恭介，まどか，ひかるの３人。ところが，突然ひかるが何者かに誘拐されて……。
発売元：東宝
メディア／価格：
VHS,Beta　5,160円（税抜）
LD　4,944円（税込）
収録時間：25分



『きまぐれオレンジロード～ハリケーン！変身少女あ・か・ね』

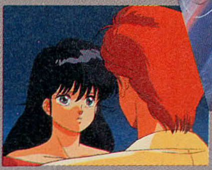
恭介とひかるをくっつけようと画策する超能力少女あかね。ところが，まどかに一目ぼれしてしまったから，さあ大変。
発売元：東宝
メディア／価格：
VHS,Beta　6,100円（税抜）
収録時間：25分
発売日：'90年2月1日

関連映画

'89年12月16日から東宝邦画系列で，『きまぐれオレンジロード』の新しい映画が封切られた。今回は，テレビ化されなかった原作のエピソードを元にして，一挙に3本のストーリーを上映。タレント・スカウト・キャラバンの話『恋のステージ・HEART ON FIRE！』と，関連ビデオのところで紹介した『ハリケーン！変身少女あ・か・ね』『吾輩は猫であったりおサカナであったり』の3本立てだ。

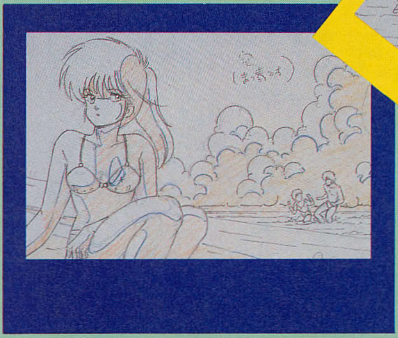


『恋のステージ・HEART ON FIRE！』

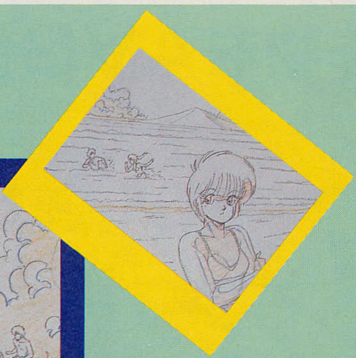


『きまぐれオレンジロード～もぎたてスペシャル』

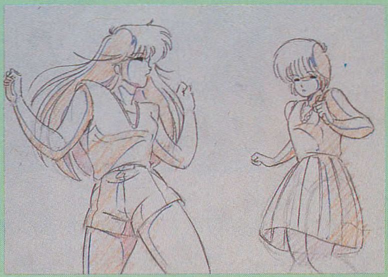
本邦初公開のボツ原画集



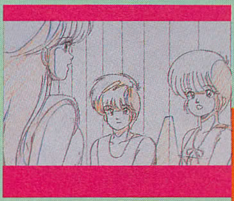
波間ではしゃぐ恭介とひかるを，横目でながめるまどかの図。ひかるちゃんを妹のように思っているとは言え，まどかの胸中はやっぱり複雑なんだろうね。



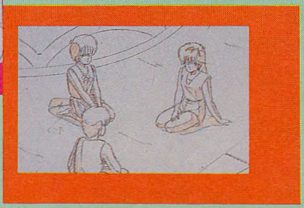
今度はその逆。仲の良い恭介とまどかを見て，ひかるちゃんはどう感じているんだろう？　まあ，彼女がもう少し敏感な子だったら，この三角関係もすぐに壊れるんだろうけど……。



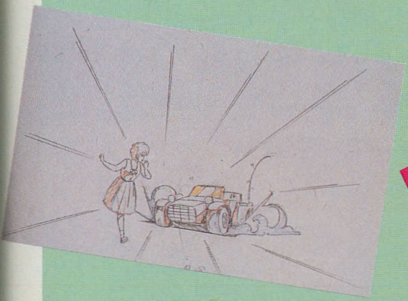
ディスコでノリノリに踊りまくる，まどかとひかる。BGMはユーロビートかハウスミュージックか……。まどかの足がちょっぴり太いぞ。



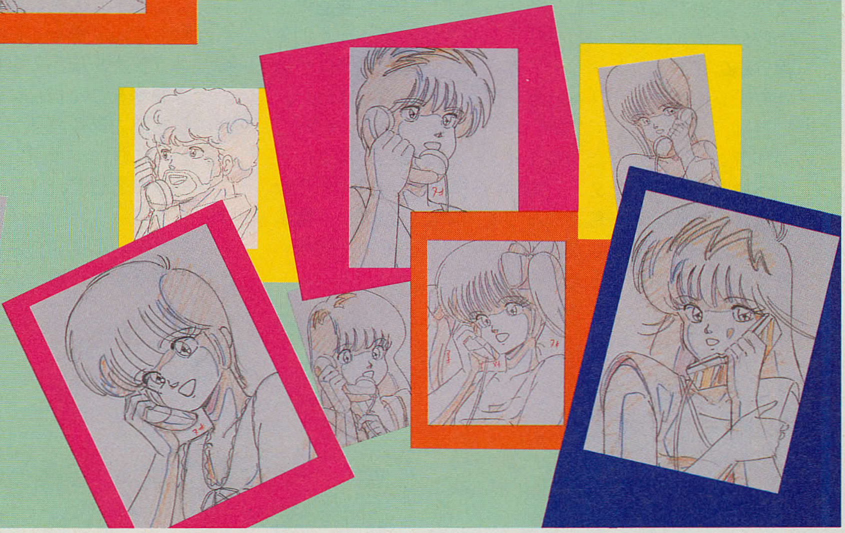
3人そろって，語り合うシーン。いったい，どういう状況で使われる予定のグラフィックだったんだろう？



左の3人そろったところを上から見おろした原画。どうやら，だれかの部屋の中のようだ。



ひかるちゃんが車にひかれるシーンの別アングル。実際にゲーム中に使われていたグラフィックのほうが，見せかたがウマイね。



最後に，ボツのものも，そうでないものも含めて，電話のシーンの原画を一堂に集めてみた。キミはどの子がお気に入り？

MESSAGE FROM CREATOR

原作物をAVG化するときの難しさ

ゲームデザイナー　鎌田　公夫



この作品では，企画段階で大変頭を悩ませました。というのも，以前よりユーザーのかたがたから，この作品のゲーム化の要望をたくさんいただいており，そのほとんどが「原作に忠実に！」だったためです。おりしもテレビ・シリーズが終わり，オリジナル・ビデオや劇場公開の時期――。さらに，原作コミックスの最終巻が発売された直後だっただけに，その後のエピソードを創作したオリジナル・ストーリーにするべきか，まったく別の番外編のようなストーリーにするか，あるいはやはり原作に忠実にゲーム化すべきか，試行錯誤を重ねました。

結局，こちらで勝手にエピソードを創作してしまうと，原作ファンのかたがたの持つイメージを壊しかねないという危険性が伴うため，（今だから言えますが）どちらかと言うと，安全策を取るに至ったのです。しかし，問題はそれからで，多大な長編の原作ゆえに，それをどう料理するか，苦労しました。

結果は，ゲームをプレイしていただいたかたがご存知のとおりです。原作のオイシイ部分をピックアップし，それらをアレンジ，筋道立ててつなげるという，文字どおりの「総集編」となりました。これが良かったか悪かったかはユーザー各々の好みですが，少なくとも，『オレンジロード』の持つ世界は十分に満喫できるんじゃないかな，なんて思っています。

オリジナル作品でない分，いろいろな箇所に「お遊び」的な要素をふんだんに取り入れてみました。また，なによりも魅力あふれるキャラクターを主体にした作品ですから，作画，グラフィック面をグレードアップ!! ヒット曲を厳選して，BGMとして流せたことも良かったと思います。

もう少しディスク容量と時間があれば，アニメーション処理をもっと取り入れたかったですね。





ホワッツ・マイケル

マイケルのエピソードをまとめて収録したAVGだ

○対応機種／価格:
PC-9801シリーズ（5インチ2HD×2／3.5インチ2DD×2）
PC-8801mkIISR以降シリーズ（5インチ2D×3）
MSX2シリーズ（3.5インチ2DD×2）
価格はすべて7,800円
○発売日:'89年2月10日
○発売元:マイクロキャビン　　執筆協力:倉元一浩

『きまぐれオレンジロード』に続く，本書2作目のマイクロキャビンのキャラクターAVGが，この『ホワッツ・マイケル』。原作は，『コミック・モーニング』で今なお連載されている人気マンガだ。

どこにでもいそうな1匹の猫，マイケルの生態をユーモラスに描いて人気を集めた作品なんだけど，AVG版もしっかりとそのあたりに気を使いながら制作されている。しかも，あのアクの強い登場人物たちのほとんどがゲーム中にでてくるから，ファンの人はウレシイよね。

原作コミックは，1話につきだいたい6ページ前後という短編が集まることによって構成されていた。ゲーム化の際に，それをどうやって1本のストーリーにまとめあげるのか，興味深かった点はそこだ。

本ゲームでは，まずストーリーの骨組みとなるオリジナルの設定が最初に用意されている。マイケルの妻のポッポが行方不明になり(?)それを捜してテンテコ舞い，というヤツだ。それに肉付けしていくように，原作のエピソードを大量にミックス。コミックスを読破している人なら，いくつものシーンでピーンとくるかも。

で，そうした物語の進行がスムーズになるようにと，1棟のマンションの中に，主要な登場人物がそろって住んでいたりもする。つごう良すぎるという声も聞こえてきそうだけど，AVGの場合，ゲームの舞台をある程度閉鎖空間にしておいたほうが，何かと便利なのだ。移動範囲を宇宙船内だけと限った『ジーザス』がすごくいいテンポを生みだしていたのが，その良い例。要するに，舞台内のエリアをすべて移動できるから，プレイヤーは安心できるってわけ。ホラ，地名による移動システムのAVGだと，いつコマンド・ウインドゥの中に新しい移動先がでてくるか不安があるし，各移動場所の位置関係がわかりにくいっていうデメリットがあるんだよね。

AVG『ホワッツ・マイケル』は，そのマンションを皮切りに，二つの町を経て，最後にまたマンションに戻ってくるという4部構成を取っている。町のパートは，最近のAVGには珍しい，東西南北の移動によるマップという形式。AVGの老舗の1社，マイクロキャビンならではって感じもするけど，すごく単純なマップだからすぐに頭に入ると思う。どうしても迷っちゃうって人は，あとのページに載せたマップを参考にしてね。

マップの書きかたを勉強したいっていうのなら，『チャレンジ！パソコン・アドベンチャー・ゲーム』（電波新聞社よりA5版のスーパーソフトBOOKSにて，いまだ好評発売中，1,800円）を読みましょう。

ゲーム自体は，そんなに難しくなくて，むしろマイケルとその仲間たちとのコミュニケーションを楽しんでほしいってカンジ。そうそう，このゲームでは，ところどころにゲーム・デザイナーの個人的なメッセージが入ってるんだよね。たとえば「Winkの『愛が止まらない』や中山美穂の『ウイッチズ』はいい曲ですね」とか「『セイレーン』ぜひ遊んでくださいね」とか。こういうのって，今までのゲームには，まずなかった。一種のパソコン通信のボードの書き込みのようなメッセージは，評価のわかれるところだと思う。

さて，キミにはポッポ行方不明事件の謎が解けるか？　いや，それよりも伝説の「マイケル音頭」を何か所で見ることができるかな？



オープニングの画面をまとめて紹介しよう。カニに"猫パンチ"をくらわせようとしたマイケルは……。

HOW TO PLAY ○あそびかた



左のウインドゥがアイテムや周囲の状況，右のウインドゥがマイケルの百面相の表示に使われる。マイケルの表情のパターンってのが，けっこうあるんだよね。

使用するキー

→, ←, ↑, ↓……コマンドを選択する
スペースキー，リターンキー……コマンドを決定する
2,4,6,8…………町の中のシーンで，東西南北に移動する
ESCキー…………選んだコマンドをキャンセルする
SHIFTキー………メッセージを瞬間に表示する

ゲームデータの記録，再開

データのセーブは，決まった場所でしかできない。マンション内だったら，小林家の中と前にある「猫専用のトイレ」，町内だったら，それぞれの建物の「屋根の上」。セーブ用のディスクが必要なので，同じメディアのディスケットを用意しておくように（フォーマットの必要なし）。

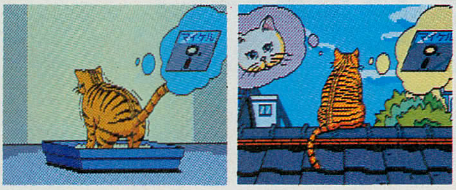
セーブした地点からゲームを再開したいときは，ディスクを立ち上げたときに表示される「ロードする」の覧を選べばOKだ。

ゲームの目的

消息を絶ってしまった奥さん猫ポッポの行方を捜すこと。

コマンド・ウインドゥが画面上部っていうのがちょっと変わってるけど，まあ純粋なコマンド選択型のAVGだ。同じコマンドを何度か続けて入力すると，アイテムをくれたり，違うメッセージがでたりすることがあるので，見落とさないようにしよう。フラグ重視のゲームだから，たとえ最初は入れない場所でも，どこかで何かをしたあとなら，入れるようになっていることもあるぞ。

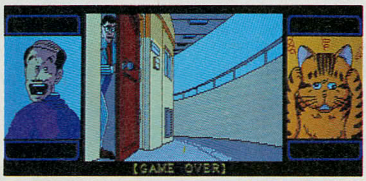
とにかくすべての場面ですべてのコマンドを試せば，道は開ける。ただ，ときどきゲーム・オーバーになっちゃうこともあるので，データはちょくちょくセーブしておいたほうが安全。行き詰まるような場所はほとんどなく，すんなりと解けるゲームだ。



セーブができるのは，この写真のような場面。ゲームオーバーになってもやり直せるように，ちゃんとセーブをしておこう。

ゲーム・オーバー

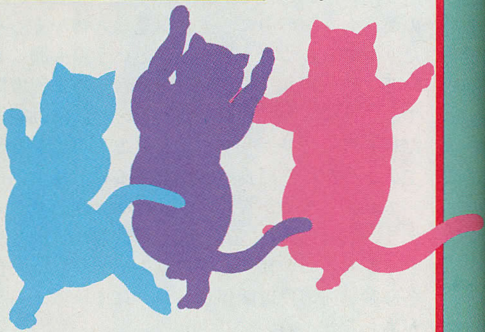
4丁目の町以降は，数か所でゲーム・オーバーになる。たとえば，マンホールの中で道に迷ってしまったり，ニャジラに倒されたり，マンションの手すりから落っこちたり……。



ゲーム・オーバーになったら，本体をリセットしてゲームを立ち上げ直すしかない。

Inside The Package ○パッケージと中身





・パッケージ……表紙を飾るイラストは，マイケル・ファミリーによる新体操の演技。
・ディスケット…キャビンのディスク・ラベルは，いつもキャラクター・グッズっぽくてウレシイ。
・マニュアル……すべてのページがピンク色で足跡いっぱいという大胆なマニュアル。

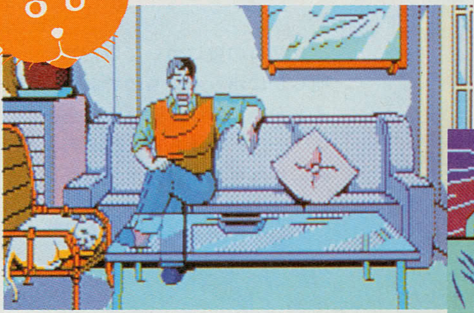
ホンキでPLAY ホンネでREVIEW

マイクロキャビンは，しっかりとしたAVG用のプログラム・システムを持っているから，こうも早いペースで作品をリリースできるんだろうね。画面構成などは今までの作品とちょっと変わってるけど，基本的なゲームの進めかたやフラグのクリアの方法はいつもどおりなので，安心して遊ぶことができる。特にPC-98版のスピードの速さは絶品。ほとんどROMのゲームと変わりなくて，気持ちいいんだ。

ただ，イヤだと思うところがほとんどない反面，これっていう強い引きの部分にイマイチ欠けるような気がするのは，ボクがAVGを見すぎてしまったせいなんだろうか。

マイケルのファンなら楽しめるだろうけど，そうでない人が細かいエピソードの描写のシーンでどう感じるかということになると……うーん，難しいところだ。

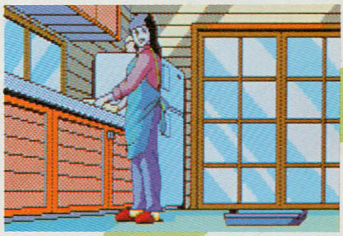
プロローグ 行方不明になったポッポ



ここが，ゲームのスタート地点である小林家（即ちマイケルの家）の居間。ソファーに座っている人が，ご主人さまだヨ。アパラパー。



オッ，いい椅子があるから爪をといでしまえ〳 ガリガリガリとやってたら，ご主人さまに怒られてしまった。許してチョ。



台所に行ったら奥さんがいた。話しかけてみたけど，言葉が通じないようだ。いつもは会話ができたのに，なぜ……？ ちょっと調べてみる必要があるな。

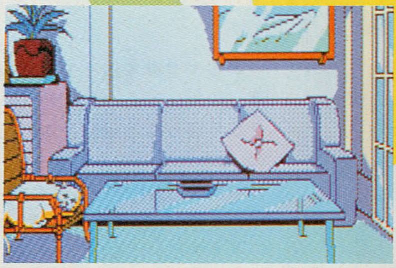
豆知識



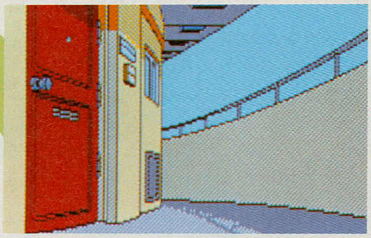
この場面で奥さんからもらえるキャット・フードには，2種類あるって知ってたかな？ おいしいゴージャス・キャットと，まずいモーニング・キャットのどちらをもらうかによって，多少展開の異なる場面があるんだ。両方試してみるといいヨ。



再び居間に戻ると，ポッポだけでご主人さまの姿が見えない。なんでも，雑誌社の人が会社に連れていってしまったんだそうだ。〆切ギリギリだとは，身につまされる言葉ですな。



小林家をはなれて，ちょっくら外を捜査してみよう。ここは，本ゲームのデザイナーさんのお部屋。頼み込んで，ネコ語と人間語が通じるように直してもらわなくちゃ。



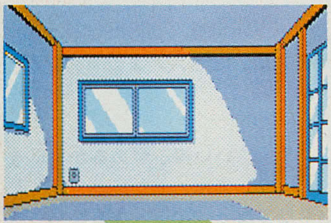
会話モードが直って小林家の前に帰ると，どうしたことかドアが開かない。オマケにポッポがどこかへ消えてしまったようなのだ。WHY!? ああ，愛しのポッポはいずこへ……。

PART 1 マンション内

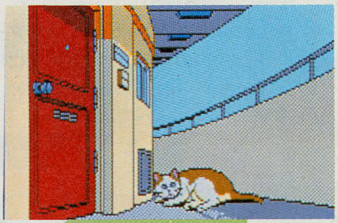
ポッポはやはり誘拐されたのか?

最初のマンション内では，1～3階を歩き回って，ポッポに関する情報を収集するのだ。各階は4部屋ずつあって，チャイムを鳴らしたり，ドアをいきなり開けたりすることによって，部屋の中に入れる。ただし，それにはちゃんとフラグを立てておかないとダメ。必ずどこかに入れる部屋があるはずだから，ひと部屋ずつコマメにチェックしよう。4階は工事中なので，このパートでは足を踏み入れることはできないぞ。

1F	2F	3F
ヤクザK	OL	デザイナー
(なし)	スキンシップ男	寝坊女
管理人	空部屋	小林家
刑事山村	子供	猫用のカゴ



ポッポを見つけるべくマンション内を歩き回っていたら，とある空室にたどりついた。こうした何もないような部屋に実は××があった，というのがAVGの定石パターンだよね。



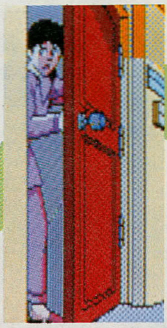
3階の寝坊女を起こすのを日課としている，のら猫ノーラ。このあたりをウロウロしているコイツなら，ポッポについて何か知っているかもしれない。

玄関口の壁についていた毛は，明らかにポッポのものであった。まさかポッポは，誘拐されたのでは……!? いったい，誰が何のためにポッポを連れ去ったんだ!?

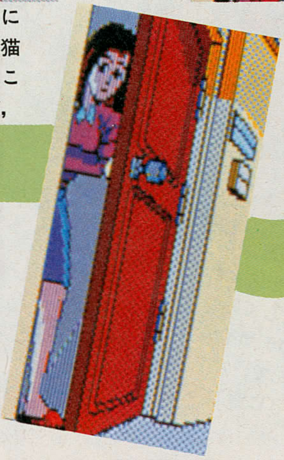




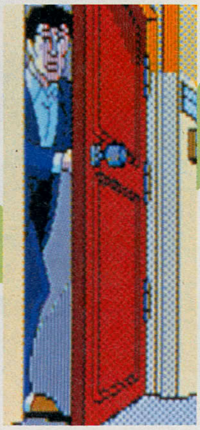
で，でたー！ 原作を読んでる人にはおなじみのスキンシップ男だっ!! 猫とスキンシップをはかろうとして，こんなカッコをしてるらしいんだけど，不気味ったらありゃしない。



こういうときは，やっぱり住民の皆さんの協力が必要だ。マンションをかたっぱしからあたってみよう。寝坊女さん，何か教えてよ。



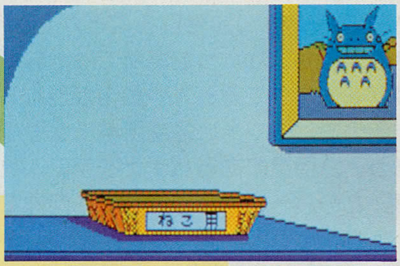
2階に住んでるOLのお姉さん。あとでいいものをくれるそうだから，足しげく通うといいかも。2種類の物をもらえるぞ。



あるヤクザを追っている刑事，山村。話しかけると，いきなり寝っころがれと言われた。言われたとおりにすると，彼いわく「猫がねっころんだ」——これじゃ，ロッキー引本のギャグとかわんないじゃん。



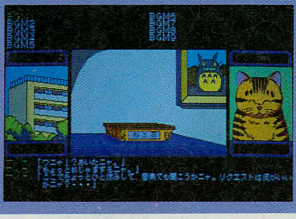
マンションの管理人はヒジョーに口うるさい。ちょっとしつこくすると，すぐ怒鳴る。しまいにゃ「うるさいわね，バカ猫！」とまで言われてしまった。『めぞん一刻』の響子さんみたいな人ならよかったのになあ。



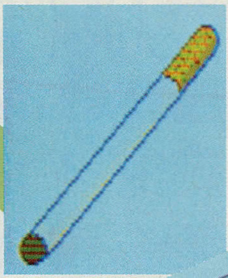
小林家の隣の部屋をちょっとのぞいてみよう。なぜか猫専用のカゴがあるではないか。ここでひと休みすると，ミュージック・モードになるんだ。それにしても，壁の「トトロ」みたいな絵が気になるなー。

ミュージックモード

PART 1の小林家の隣の部屋，PART 2の猫喫茶，PART 3の猫の館で「ひと休みする」と，ミュージック・モードに入ることができるんだ。9曲のゲーム用オリジナル・ミュージックが聴けちゃうんだけど，どこかで聴いたような曲が多いような……。







小林家の前に戻ってきたら，通路にタバコが落ちているのが見つかった。もしかしたら，ポッポをさらった犯人の物なのでは？　ウーン，ミステリー仕立てになってきましたぞ。

ガキんちょのお話は，ちっとも役に立たない。「映画のロジャーラビットはいい」とか，「TVのホワッツ・マイケルがはじまるから見なきゃ」とか。キミは何者なの？

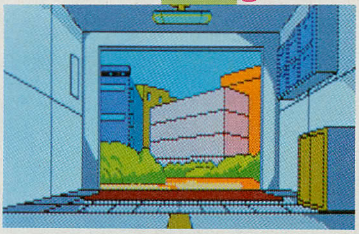


見かけは怖いけど，本当はとってもやさしくて猫好きなヤクザK。ロボット刑事Kじゃないぞ。このマンションの中では，彼が一番協力してくれるわけだ。

関連コミック
『ホワッツ・マイケル』



『ホワッツ・マイケル』のコミックスは，講談社から大好評発売中。89年末の時点で8巻までが登場している。「コミック・モーニング」に連載中なので，まだ巻数は増えそう。



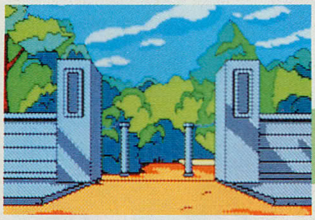
すべてのフラグをクリアすれば，玄関の扉がオープンする。さあ，愛しのポッポを求めて，マイケルは旅立つのだ！

PART 2 町1丁目

東西南北，歩け歩け！

このパートはゲーム・オーバーになることがないので，安心して歩き回ることができる。さっきまで誰もいなかった場所でも，なにかのフラグを一つ立てると人や動物が現れることがあるので，コマメに各場所をチェックして回ろう。八百屋にあるバナナを手に入れられれば，このパートはクリアしたも同然だ。





ここは，1丁目の公園の入口。せっかくきたんだから，ちょっと中をのぞいてみましょうか。

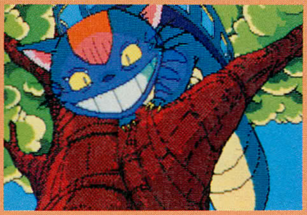
まっ昼間からイチャついてるアベックに，ポッポの××を見せてみた。すると，彼らがここにきたとき，大きい影と小さい影がコソコソと逃げていったと言う。むむむっ。





隠れキャラ1

奥にある木を見上げると，なんと，ネコ○○がいるっ!!このゲームを作った人たちって，ホントにトトロが好きなのネ。

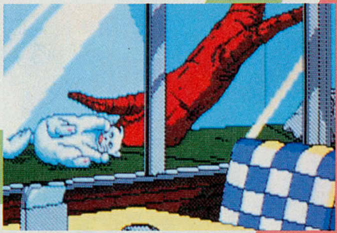




続いて，猫好きの人が集まると言われている猫喫茶にやってきた。とは言え，原作を読んだ人ならご存知のとおり，この店にはロクな客がいなかったりする。



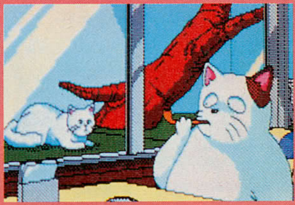
なんじゃい，このオッサンは！ もっと上品な奥様や，かわいらしい女子高生，ワンレンボディコンの女子大生が集まってるのを期待してたのに……。チクショー。



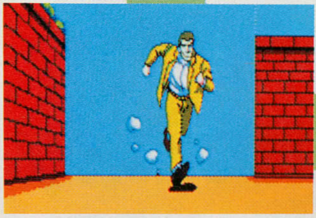
この店のアイドル猫，カローラちゃんの甘い誘惑のワナ。だけどマイケルには，ポッポがいるんだ。誘惑に負けるな，マイケル！

隠れキャラ2

な，なつかしい……。あの『うる星やつら』でおなじみの〝こたつネコ〟が，この『ホワッツマイケル』で，カムバック。ふつ。



必死に街角を走っているのは，殺人容疑で追われる身となっている，元獣医のリチャード・キンブリだ。「OH! I'm sorry, kitty. I'm busy now.」――このぐらいは自分で訳してみよう。



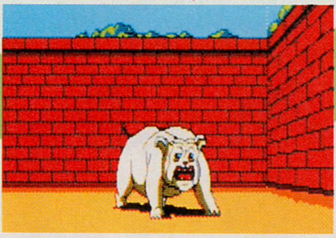


そのキンブリを追っているジェラードリ警部というのが，このおかた。警部ってことは，ポッポについても何か知ってたりするのかな?



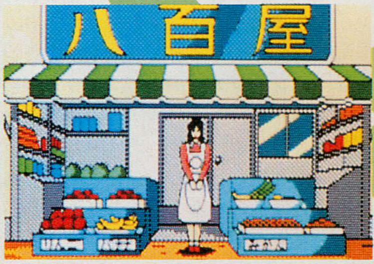
こうしたグラフィックの家は，ゲームの進行にはまったく関係のない場所。ま，屋根に登ってデータをセーブすることはできるけど，あとは無視してOKよ。

げげっ，ノラ犬さんよ，進路を邪魔してくれるな。猫のマイケルは，こんな凶暴そうなヤツと戦っても勝てるわけない。おとなしくお話だけにしときましょ。

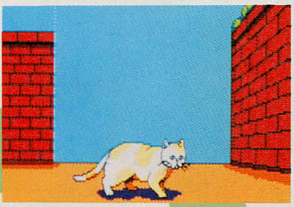




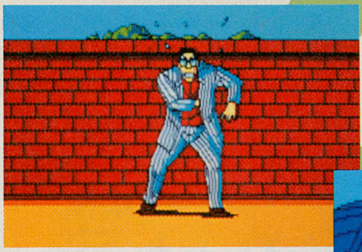
超お金持ちの楠(くすのき)グループ会長の豪邸は，猫も屋根に登れないほどヘイが高い。おや，あそこにいるのは，ニャジラがひとめぼれした，ボンボン猫の大助じゃないか。



八百屋のやさしいお姉さんは，リンゴとミカンをマイケルにプレゼントしてくれる。だけど，ニャジラ対策に，あのバナナがほしいなあ。どうにかして驚かしちゃえば……。

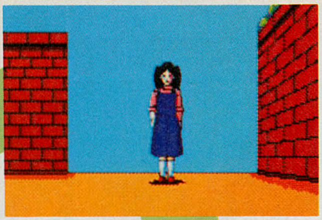


エッ，あのニャジラに襲われたんだって？ 食べ物ほしさにこんなことをするとは，なんてヤツ！ のら猫よ，お前のかたきは，このマイケルさまにドーンとおまかせ!?



さっきの刑事の話にもでてきた，噂のヤクザMが登場。猫が大嫌いだというコイツは，ポッポをさらった犯人じゃないとは思うけど，話だけは聞いてみるか。

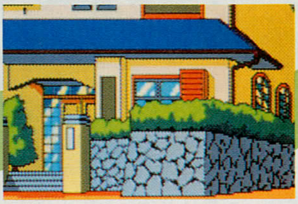




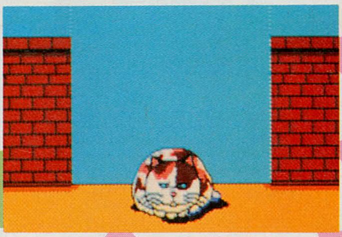
またもやマイケルの天敵的存在が現れた。この女の子の名前は加代子。見かけによらずイジワルだから，ちょっとやそっとじゃ，情報を教えてくれないんだ。

ニャジラは，なんとカトリーヌという不似合いな名前で呼ばれているのだ。ニャジラが事件に関係があるのではと雪路子さんに尋ねると，証拠を持ってこいと言われてしまう。

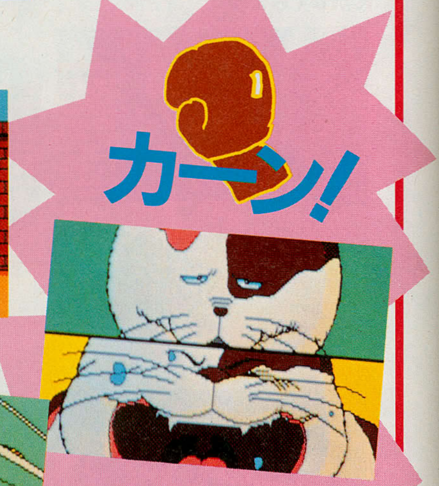




ニャジラの飼い主である，女優，朝丘山雪路子さんの家。これまた豪邸だーね。フラグをちゃんとクリアしてくれば，入ることができるぞ。

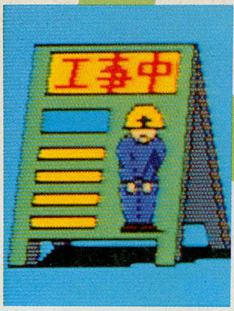


おーっと，でたな恐竜戦車（古いネタでゴメンナサイ）!! ニャジラの待ち伏せ攻撃だっ！ コイツの暴走をなんとか止めないと，犠牲者は増えるいっぽうだ。やるっきゃないぜっ！

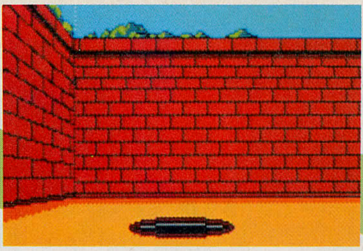




カーン！（ゴングの鳴る音） ニャジラの左のジャブが思うように入ります。そしてストレート，ストレート！ マイケル，反撃の余地なし。さあ，容赦なく攻めるニャジラに対して，どのような動きをみせるか，マイケル。おーっと，マイケル捨身のクロス・カウンターにもっていくが，一歩およばず。ニャジラのパンチが，マイケルの顔面を強打！ そしてフィニッシュのアッパーがでたーっ!! カンカンカンカン……。ニャジラ選手のKO勝ち。マイケル，いいとこなしです。持っていた食べ物をほとんど取られてしまいました。それではこのへんで，ごきげんよう，さようなら。

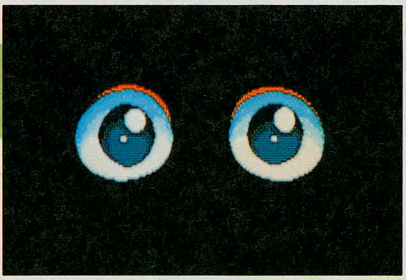


ところどころにある工事中の立て札。このうちの1か所を通過できるようになれば，つぎのエリアに進めるのだ。ファイト！



ある場所で，「あたりを調べる」すると，マンホールが出現！　これに気づかないで悩んじゃう人も多いのでは？　せっかく見つけたんだから，中に入ってやろう。

マンホールの中を手探りで進んでいくと，手に何かが……。真っ暗だってのに×××をキャッチできちゃうってのは，やはり猫の習性でしょうか。



『セイレーン』のボツ画面がオマケにっ！



ゲームを解き終えてエンディングの画面になったら，しばらく何もせずに待っていよう(SHIFTキーを押せば，瞬時に変化が起こるけど)。ほら，マイケルたちが入っているお風呂の中にニャジラが現れたでしょ？　そのあとさらに待っていると，なんとマイクロキャビンを代表するAVG『セイレーン』のボツ画面集が見れちゃうんだ。なんだか得した気分だよね。見て見て！



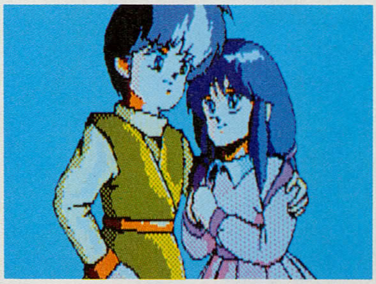














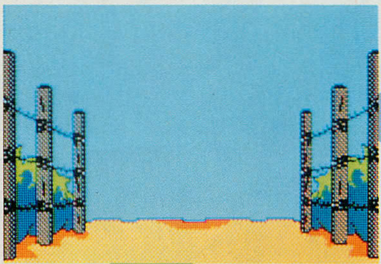


PART 3　町4丁目

ニャジラを倒して，猫たちの平和を取り戻せ!

1丁目よりは多少マップが広くなっているけど，恐れるほどじゃない。このパートでは，ゲーム・オーバーになる場面がいくつかあるので，ときおり屋根に登ってデータをセーブしておいたほうが無難だ。最初は入れない家ばかりだけど，ストーリーが進むにつれて，どんどん敷居をまたげるようになるのは快感。ニャジラとの戦闘の前に，切札となる××の死骸を入手しておくことを忘れないでね。

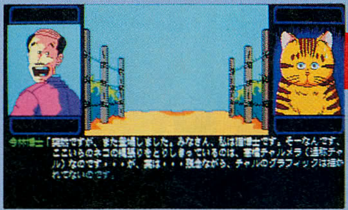


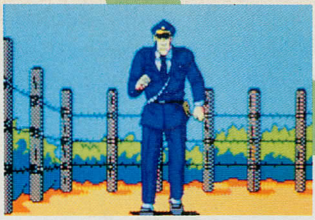


風景がさっきより田舎っぽくなった気がするね。このあたりになると，マイケルのテリトリー外だから，一層緊張が増すのだ。「ポッポ，今，助けにいくからなー」

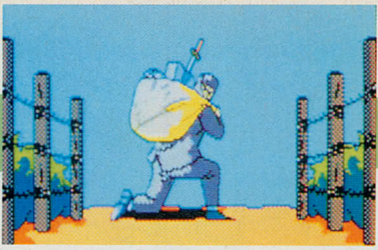
豆知識

ゲーム中にときどき現れる猫博士は，猫の習性やオモシロ話をいろいろ教えてくれる。なぜ猫が12支に入れなかったのか，猫が1日にどれくらい眠るのか，キミは知ってたかな？



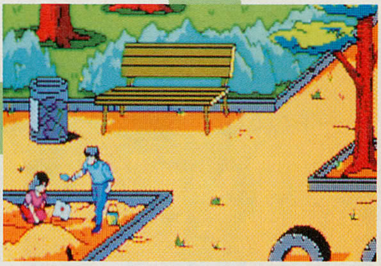


世の中の治安を守るおまわりさん。こそどろを追うのに忙しいそうで，話しかけても「猫にかまってる暇はない」だって。猫って言うけど，こっちだって誘拐犯を捜しているんすよ，あーた。



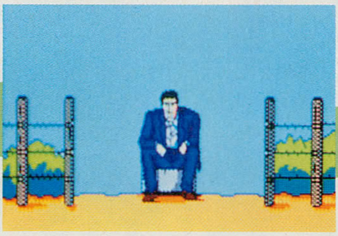
アホタレ，こんなカッコしてたら，一発でどろぼうだとわかっちゃうじゃないか。えっ，ここから立ち去るなら，なにかを置いていけって？　猫の持ち物まで奪うなんてヒドイ！

4丁目の公園内では，子供が砂遊びをしているので，ポッポのことを聞いてみるべし。全国のよい子の諸君，「この公園，1丁目とまったく同じじゃないか」なんて，デザイナーさんを困らせるツッコミはやめよう。

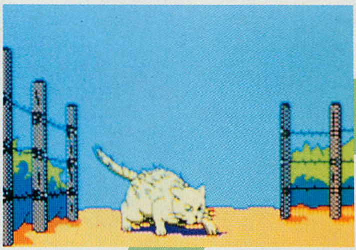




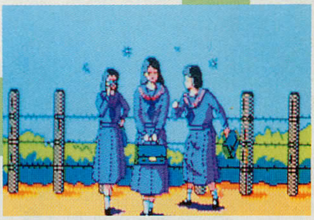
ペットショップ〝ジェシィ〞にやってきた。ここのおやじさん，顔はヘンだけど，いろんな物をプレゼントしてくれる気前のいい人なんだ。困ったときは，ここにくるといいよ。



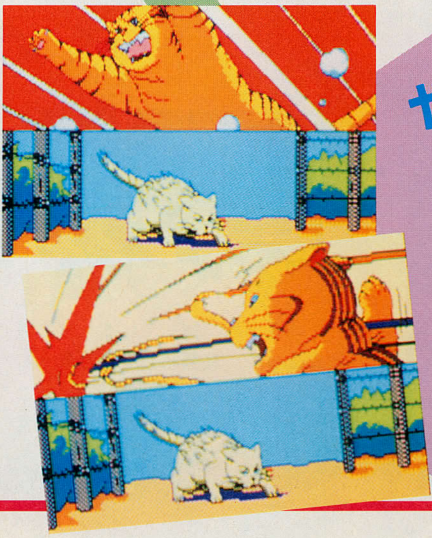
おお，刑事山村が再登場だ。マンションのギャグではサムイ思いをさせてもらったけど，今度こそ何かを教えてくれるハズ。もうダジャレは，いらんぜよ。



なんでこうも私の捜査を邪魔してくれるヤツがいるんでしょーか。ハリマオウという猫は，ここを通りたいのなら，オレを倒していけと言う。えーい，面倒くさい。いっちょ，戦ってやるか。

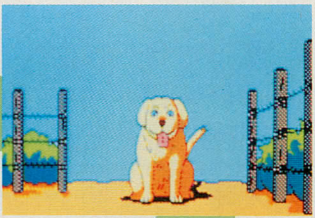


「キャー，やだー，うっそー，かわいいー」しか言わず，とっとと立ち去ってしまう女子高生の集団。うーむ，これぞまさしく女子高生パワーってか。

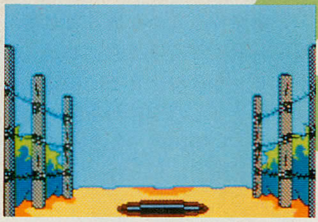


や，やるなこいつ！

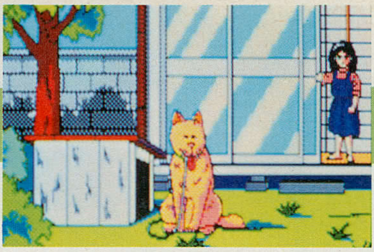
このままでは，千日戦争に陥るかもしれない。何かのアイテムを使って，活路を見いだされねば……。ネコが嫌いな物と言ったら何でしょう？



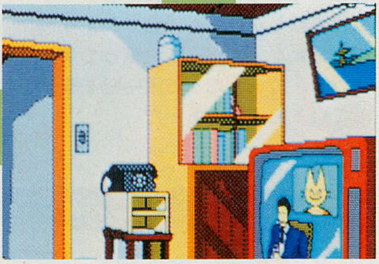
いったい何を考えているのかわからない，のら犬ボーボー。話しても要領を得ず，かと言って，戦う意志もない……。一応，どこかに去ってくれるまで会話をつづけておきますか。



PART 2のマンホールでは，アイテムを拾うことができたけど，このマンホールに入ると……。入ろうとしているアナタ，データのセーブはしてありますか？



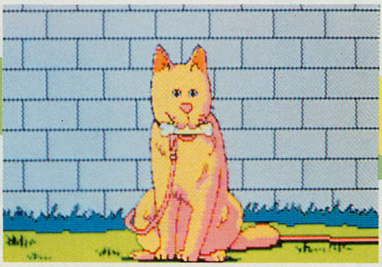
イジワル加代子の家には，飼われているのに何かと優遇されていない伸之助という犬がいる。家の中に入ろうとしたら，「どろぼう猫，不法進入で訴える」と言われてしまった。そこまで言う！



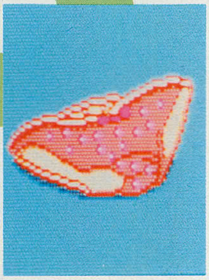
ふたりがいないスキをみて家に侵入したのに，ご覧のとおり，ガランドウ，ギャランドウ。しかたがないからテレビでも見ますか。おおっ，画面に映っているのは，『セイレーン』でおなじみの〝セーブ・ウサギ〟じゃん！



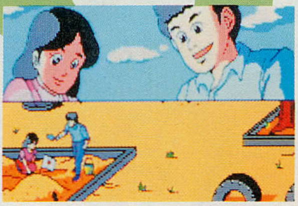
ようやく現れた加代子は，何かをくれなきゃ，いいことは教えてあげないと言う。加代子の大好きな物といったら……。一つずつアイテムを使ってみるといい。



ペット屋でもらってきたアイテムをあげると，伸之助は「道で拾ったものをどこかに埋めにいくところだ」と語った。ひょっとして，犯人の証拠品なのでは？　いったい，どこに埋める気なんだ!?



埋めると言ったら，やはりココでしょう。案の定，砂の中からブツを発見！　しかし，それは……ピンク色のパンティーなのでした。



ううっ，なんだか，もよおしてきましたぞォ。えーい，ここでウンチをしちゃえ。ゲッ，ガキんちょたちに見られてしまった。恥ずかピィ～。

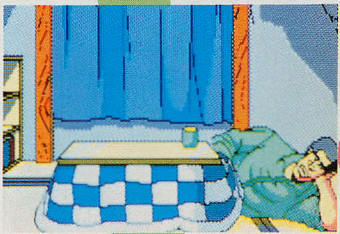


公園で拾ったパンティーと引き換えに，伸之助から〝宝物〟をもらった。だけど，待てよ。伸之助が持ってたって，パンティーなんか使い道はないんだから……。

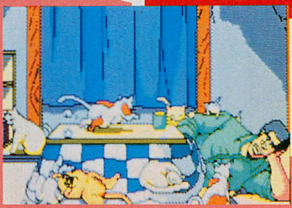


この家は，〝猫の館〟と呼ばれていて，近所に住んでいる猫たちが集まってくるところなんだ。やるべきことをやったあとなら，入れるようになっているハズ。入ってみるニャ。

館の主人にポッポのことを聞いてみたけど，どの猫がポッポなのかわからないみたいだ。困ったナー。そうだ，この人に頼んで，××を開けてもらおうっと。



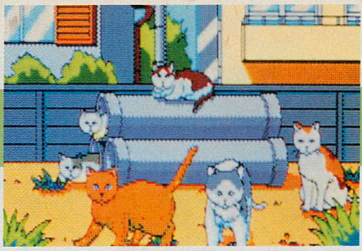
豆知識



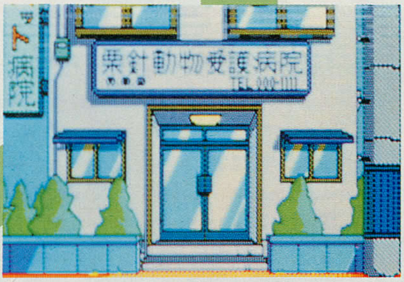
この場面は，持っている××の種類によって，展開がちょっと違うんだ。ここに載せた写真は，〝ゴージャス・キャット〟の場合。これが〝モーニング・キャット〟だと……。



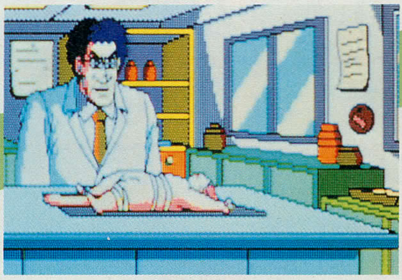
頑固者でとおっている魚屋のオヤジだけど，何度も通っているうちに,×××をくれる。オヤジさん，グッドですよ，グッド。



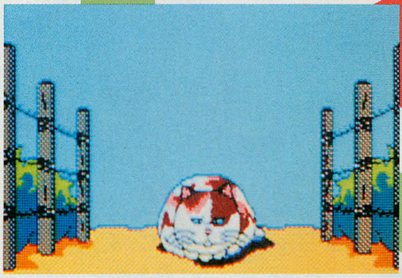
ある場所で見つけたバラ線の隙間をくぐり抜けると，そこは空き地。地元の猫たちは，マイケルのことなど相手にしてくれない。もっとも，この場所で××が見つかるのは，もうちょっとあとのことでして……。



嫌いだけど，なかったら困ってしまう動物病院。今日は注射をしにいくわけじゃないので，どうどうと入って大丈夫。この病院の中で栗針先生と会えれば，このパートのクリアは目前だ。



栗針先生が，ニャジラにやられた猫たちの手当てをしている。「ニャジラに対抗できるのはオマエしかいない」——そんなこと言われても……。「ポッポはもう大丈夫だよ」——えっ，どういうことなんですか，先生!?



おおう，またまたニャジラの登場だ。1丁目のカタキを4丁目で討つ——今度こそ負けるもんか。何しろボクには必殺のアイテムがあるんだから。行くぞ，ニャジラ!

おおう，でた!



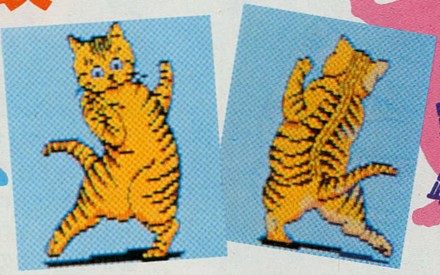
とは言え，ここではアイテムを使う順番を間違えるとゲームオーバーになってしまう。効果のありそうな物は最後までとっておいて……。×××と○○でトドメを刺せ!

キミはマイケル音頭を見たか?

マイケルがお得意の踊りを見せてくれる場面が，実はゲーム中に4か所もある。全部自力で見れた人はスゴイぞ。なにしろ，ゲーム・デザイナーの人も，2か所しかおぼえていないというくらいだから。確認されているのは，

① ゴージャス・キャットを持ってPART 1をクリアするとその直後に踊る
② 猫喫茶でお酒を飲むと踊る

の2か所。それ以外でのマイケル音頭を見たという人がいたら，ぜひ編集部までご一報を。



踊れ
踊れい!

踊れ，踊れぃ! マイケルはなにか失敗をすると，踊ってごまかす癖があるのだ。

PART 4 マンション内

ポッポとの感激の再会

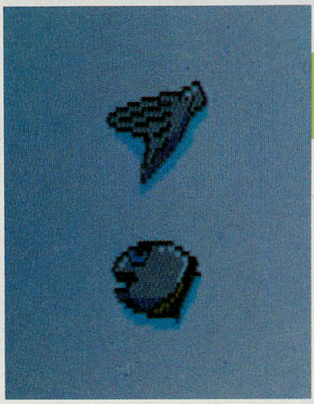
1F	2F	3F	4F
ヤクザK	OL	ラトク（デザイナー）	空部屋
ゴジラのマスク	スキンシップ男	寝坊女	マリ
管理人	（なし）	小林家	女の子
刑事山村	空部屋	（なし）	リチャード・キンブリ

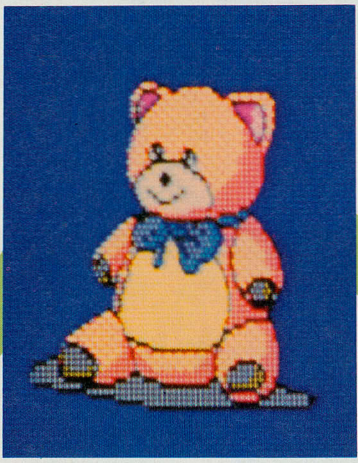
さあ，物語はいよいよクライマックス。スタート地点でもあったマンションに戻ってきて，ポッポを捜すのだ。今回は工事も終わったようで，4階まで足を延ばせる。ほぼすべての部屋を順序良く回ったら，小林家に戻れ。マイケル＋αが待ってるぞ！

女の子にジャンケンの勝負を挑まれた。3回勝負で，マイケルが勝ったら高級ちくわをあげるから，負けたらクマのヌイグルミをよこせというのだ。さてさて，猫の手でジャンケンができるんでしょーか？

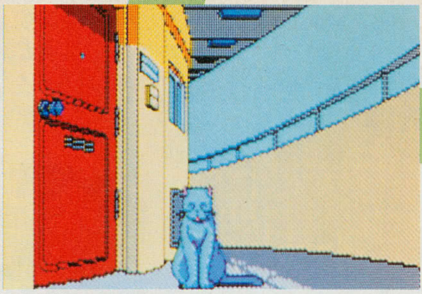


前半では工事中だった4階にさっそく行ってみると，空室に入ることができた。おや，こんなところにニボシの頭とシッポが……。だれかがいたってことか？

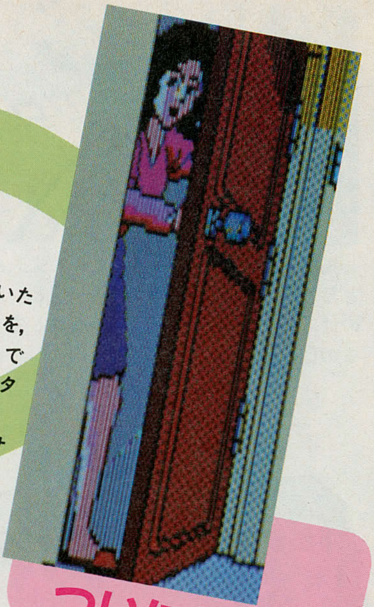




2階で見つけちゃったヌイグルミがコレ。もちろん，ひかるちゃんの持ち物ってわけじゃない。マイケルにしてみれば，こんな大きい物を持ち運ぶのはツライだろうなあ。

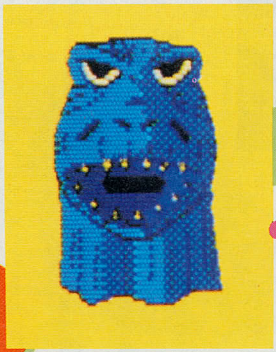


またまた寝坊女を起こしに行く猫に会ってしまった。今度のノラ猫は，ネトランゼという名前。ついでに，ポッポのことも聞いておこう。



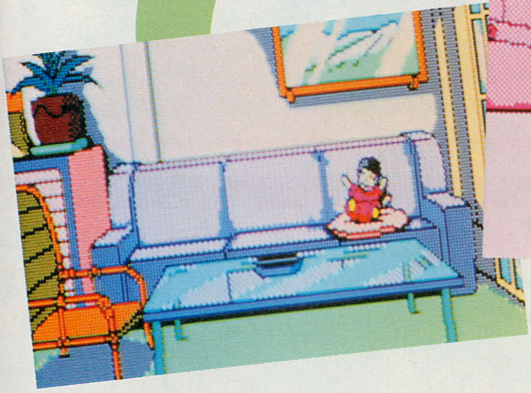
伸之助が隠していたパンティーの持ち主を，ついに発見／ここまでくるのは，けっこうタイヘンだったんだよ。なにしろ，あのオバサンにまでパンティーを見せて歩いたりしたんだから。

ついに発見！



ぎょっ，マイケルの苦手なゴジラマスクが落ちているぞ／こんな部屋にはもう二度ときたくない。逃げろや逃げろ／

ぎょっ

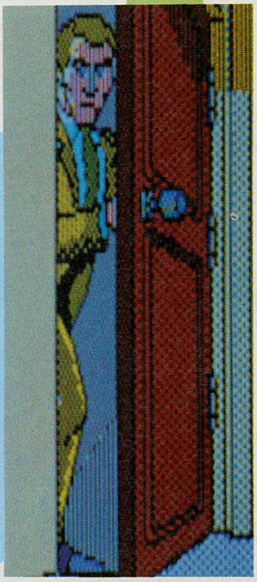




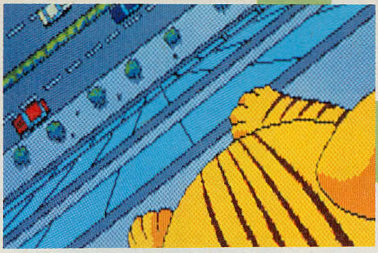
ひさびさに帰ってきた我が家では，赤ちゃんの〝たまみ〟が寝ている。マイケルは，この子と相性が良くないんだよね。それにしても，子供をほっぽらかして，親たちはどこへ行っちゃったの？

今回は私服で登場のヤクザK。「もう大丈夫だから家に帰れ」と追いだされてしまった。みんながみんな同じようなことを言うのは，どういうワケ？

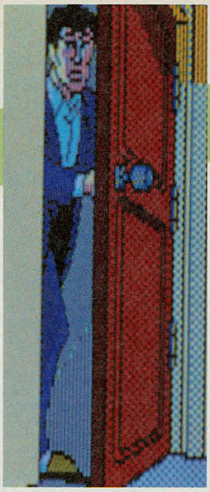




元獣医であった逃亡者リチャード・キンブリが，マイケルを見るなり，シャンプーをしようと言ってきた。猫にとっては，シャンプーほどキライなことはない。またまた逃げろ／



猫は高いところから落ちても大丈夫だと言われるけど，マンションの4階というのは，あまりにヘビー。ウロウロしすぎるのは禁物だヨ。

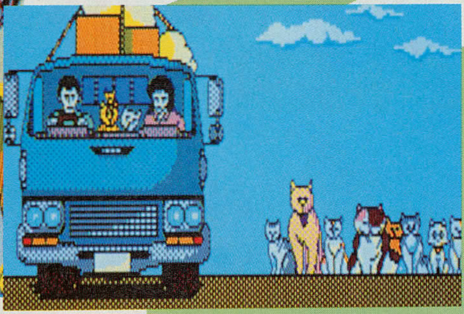


おっ，刑事山村さん，こそどろを捕まえられたんですね。町で奪われたポッポの写真も取り返してきてくれるとは，やってくれるぜ！



デザイナーさんの名前は，ラトクというらしい。『セイレーン』や『サーク』でもおなじみの，マイクロキャビンを代表するキャラクターだ。





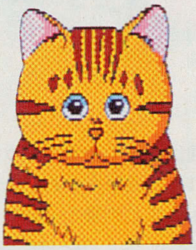
すべての捜査を終え，自宅に戻ったマイケル。そこでマイケルを待っていたのは……。さてさて，キミはどのへんからこの結末が予想できたかな？

E・N・D

実は『セイレーン』のシステムのアレンジなんです

ゲーム・デザイナー　鎌田公夫

Message from creator



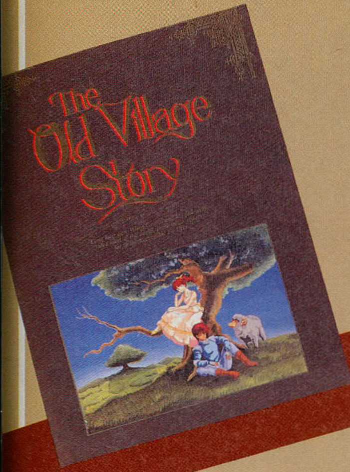
とにかくこの作品は，「かわいい猫の雰囲気」を前面に押しだせれば……と思いながら，制作に入りました。もともと動物を題材にした作品は大好きだったので，楽しく作れたんじゃないかなと思います。

マイケルを動かすことで特に力を入れたのが，作品の顔とも言えるオープニング。全体的にもグラフィック展開のテンポを良くして，ユーザーに少しでも退屈させないように注意したつもりです。ストーリーは比較的明解なのですが，AVG本来の推理・探偵といった要素を用意し，舞台も大きく四つのエリアに分けました（本当は，町内の地下通路をもっと複雑化して，もう1エリア作る予定だった？）。もう気がついた人もいると思いますが，この方式はかつて『セイレーン』で使用したもののアレンジ・バージョンなのです。

それから，毎度おなじみの（？）隠れキャラやメッセージ（別に隠してはいませんが）についても，この作品ではふんだんに取り入れました。「お遊び」と言うよりも，ユーザーへの一種のサービス的な意味からです。エンディングのあとにも，『セイレーン』のボツ・グラフィックの一部を挿入したりしてあります。

余談ですが，この作品には，猫をはじめとするキャラクターがバラエティに富んで登場します。もちろん，それにともなうアイテムの数も多めです……が，それにしても，マイケルはいったいどうやって，あれだけのアイテムを持ち歩いていたんでしょうね？　4次元ポケットなんでしょうか？

最後に，当初からやりたかったことに，猫の鳴き声「ニャー」をPCM音源で再生するというものがあったのですが，実現できなかったのが残念でした。他にもいろいろやってみたい試みはあるのですが，そのへんは今後のゲームで，ということにしたいと思います。





The Old·Village Story

オールド・ヴィレッジ・ストーリー

RPG的な画面構成でAVGの制作にチャレンジ！

◯対応機種／価格：
PC-9801シリーズ（5インチ2HD×2／3.5インチ2HD×2）
PC-8801mkⅡSR以降シリーズ（5インチ2D×4）
価格はすべて8,200円
◯発売日：'88年12月24日
◯発売元：ENIX
執筆協力：石井弘一

この『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』の画面を見て，オヤッと感じた人もいるんじゃないかな？　そう，これってグラフィックを見る限りでは，『イース』に代表されるハーフ・トップ・ビュー（斜め上の視点）のRPGに見えるよね。なんでAVGのページに掲載されているのか，疑問を持つのも当然と言えば当然だ。

でも，現在のゲームのジャンル分けに従うと，このゲームはやはり，一般に言われるところのAVGに属するんだろう。そう考える根拠はつぎのような点にある。

①このゲームには，モンスターとの戦闘モードがない。
②経験値もなければ，主人公が成長したりもしない。

——と，この①，②の話を聞けば，多くの人は「あ，それならやっぱりAVGだ」と感じると思う。だけど，ちょっと待ってくれ。AVGとRPGを区別するポイントってのは，本当にそんなところなんだろうか？

もともとRPGの語源は，「役割を演じるゲーム」。戦闘があろうがなかろうが，経験値がでてこようがどうしようが，ゲーム自体には関係ないというのが，そもそもの定義のはずだ。『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』だって，プレイヤーは立派にシオンの，あるいはリサリサの役割を担当するわけだから，RPGと言っても間違いではないような気はする。

でも，そう考えると，よく言われることだけど，インベーダーゲームにしても，プレイヤーは攻めてくるインベーダーから地球を守るという"役割"を演じているわけだし，それこそ存在するほとんどのゲームがRPGということになってしまう。

結局，コンピュータ・ゲームにおいてのジャンル分けというのは，ストーリーとか設定には関係なくて，そのゲーム・システムのみによって決定されているんだろうね。コンピュータRPGとは「役割を演じる」以前に，主人公が戦闘を繰り返すことによって成長するゲームでなければいけない——なんだかんだ言っても，それが世論のようだ。

ボクは別にそれが正しいとか，間違っているとか，ここで言うつもりはない。

コンピュータRPGは，本当のRPGではない？　テーブルトークとくらべたら，うんたらかんたら…？——どうでもいいじゃない，そんなの。

ジャンルなんてものは，結局，おもしろいゲームのあとについて生まれてくるものだから。そのゲームがどのジャンルに属するかなんて，ゲームの本質には何にも関係ないよね（なんだか，ベーマガ連載中の「読者の意見・ホンキホンネ」みたいになってきたなあ）。

ボクはただ，この『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』が，そういう現在のジャンル分けについて一考させてくれたということを書きたかっただけなんだ。

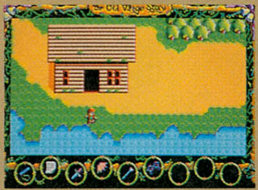
簡単に言うなら，このゲームは『ドラクエ』や『イース』から戦闘シーンの一切を取り払ったもの。町にいる人たちと話をして，フラグを順番に立てていくことにより，ゲームは進行していく。AVGに必ずと言っていいほどつきものの，コマンド入力はまったく存在しない。唯一，どのアイテムを持っているかによっての謎解き（とまではいかないか）があるくらい。

限りなくコンピュータRPGに近いシステムで，AVGを表現しようとしたと言っても過言ではないだろう。もともとコンピュータ・ゲームにおいて，AVGとRPGというのは，非常に近い位置関係にある。以前にボクが，「AVGの会話を戦闘に置き換えたのがRPGだ」なんて，極端な意見を書いたこともあったけど，キミはどうお考えかな？









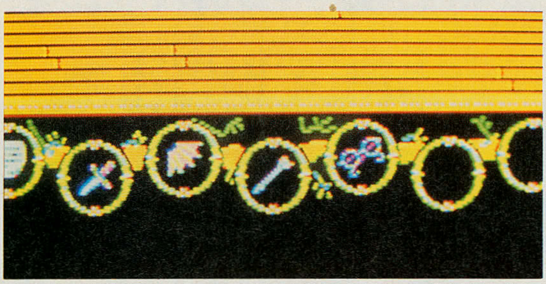
左から順に，『ドラゴンクエストⅢ』『イース』『ファイナルファンタジーⅡ』『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』の画面。見てのとおり，画面自体から受ける印象は，どれもほとんど変わらない。しかし，決定的に異なる点は，『オールド・ヴィレッジ』がAVGだということだ。

HOW TO PLAY あそびかた

とにかく町や森にいる人たちに手あたりしだいに話かけていけば（体当りしていけば），ゲームは解ける。ただ，ときどき用意されているアイテムを見せたり使ったりしなければいけない場面ではそのアイテムを装備することを忘れないようにしてくれ。ゲーム・オーバーになっても，自動的に直前からリプレイができるので安心して遊べるぞ。

使用するキー

2，4，6，8，…主人公を上下左右に移動させる
スペース・キー…会話のメッセージを次へ進める，または終わらせる
I……………アイテムを装備する。このキーを押したあと，4，6のキーで選択する
S……………データをセーブする
カナ・キー…ロックしておくと，ゲームのスピードが速くなる（PC-88版は，シフトキーを押している間，速くなる）



画面下に表示されているアイテム群の中から，自分が使いたいものを選ぶ。Iキーを押したあと，テンキーの4, 6で選べばOKだ。

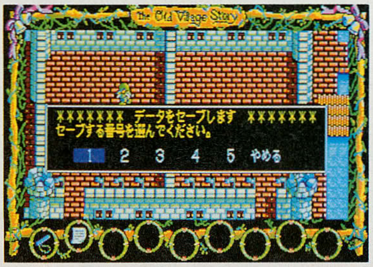
ゲームの立ち上げについて

PC-9801シリーズ版は，ゲームを立ち上げるときに，NEC純正のMS-DOS（バージョン2.11以上）が必要。MS-DOS起動後に〝OLD〟と入力すると，ゲームがはじまる。

ゲームデータの記録，再開

ゲームをプレイ中にSキーを押すと，ゲームデータのセーブモードに入る。5か所のデータを記録可能。セーブはディスク1に行なわれるので，そのディスクには，プロテクト・シールを貼らないようにしてくれ。

セーブしたところからゲームを再開したいときは，ゲーム・スタート時に表示される「セーブしたところからはじめる」という覧を選べばいい。



このように，セーブは5か所で行なえる親切設計。別の日にプレイしたいときなどに活用しよう。

ゲームの目的

ゲーム・スタート時には，特に明かされていない。ただし，羊飼いのシオン（主人公）が，王位を継ぐことになると予言されたあたりが，いかにも波乱含み。

ゲーム・オーバー

砂漠でアリ地獄に食べられたり，地下水路でおぼれ死んだりと，ゲーム・オーバーになるシーンはいくつかある。でも，たとえそうなっても，すぐ直前から自動的にゲームが再開されるので，恐れる必要はまったくなし。

Inside The Package パッケージと中身



・パッケージ…英語のメッセージがシャレてる。
「Long long ago,When Griffin and his followers ruled most of the world; there was a country far to the west called Fa Lare.」
・ディスケット……もうおなじみのENIX特製エンベロープ
・マニュアル………登場人物たちの紹介と，ゲームの舞台となる地方のイラスト・マップが載っている。
・動作マニュアル……機種ごとに，ゲームのプレイ方法が書いてある。

ホンキでPLAY ホンネでREVIEW

「ほのぼの」という言葉がまさにピッタリのAVGだね。導入部のシオンが村をウロウロとするあたりでは，『アルプスの少女ハイジ』を思いだしちゃったりして。えっ，モデルは『ストーリーテラー』なんですか？　なるほど，シリアスなファンタジー作品が多いゲーム界で，同じファンタジーでもメルヘンチック（と呼んでいいと思う）路線を描いたあたりはナ～イス。

このゲームの狙いはすごくよくわかった。『ドラクエ』などで，町の人々と話しているときに体験できるアノ生活感――それをメインにしてAVGを作ろうとしているんだってことが。ワンパターンとなっているAVGのシステムの変革にチャレンジした意欲作ではある。

だけど，ではプレイした感じはどうかということになると，「あっけなかった」という感想が先だってしまうような気がする。なんというか，イベントが今一つインパクトに欠けるんだよね。せっかくこのシステムにしたんだから，たとえば『イースII』の鐘つき堂のように，プレイヤーをハラハラさせたり，オーッと言わせてくれるような演出を用意しておいてくれれば良かったのに…(逆に言えば，そういうのがないからこそ「ほのぼの」とした感じが表現できているのではあるんだけど…)。

『ドラクエ』や『ファイナルファンタジー』でおもしろかったのは，壁がぶっ壊れたり，飛空船が飛び立ったりする視覚的な演出効果だったと思う。町の人たちとの会話だけでは，やっぱりストーリーが平坦になってしまうことは避けられない。このゲームでも，たとえばグリフォンとの対決シーンなどで，もっと凝れたのではないか？

たしかに，スクロール画面の一部を書き換えたり，登場キャラクターの動きをコントロールしたりするプログラムを作ることはラクではないと聞く。でもそんなことは遊ぶ側には全然関係ない。どうせ遊ぶなら，よりおもしろいものを――。

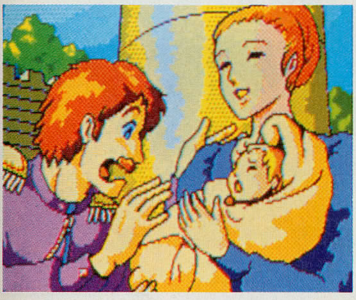
わがままでぜいたくではあるけど，それがユーザーの願いであることは間違いないのだ。!!

プロローグ

はるか昔，それはまだグリフォンたち怪物が世界の大半を支配していた頃――。西の彼方に，肥沃(ひよく)な大地に恵まれたファ・ラールという国があった。



ファ・ラール国の現国王カイザーは，情の深い，人民に支持された王として有名であった。しかし，この王にも暗い過去があった。16年前に生まれ，溺愛(できあい)していた娘，リーザ姫についてである。



リーザ姫が10才になったばかりの秋，重い病にかかって倒れてしまった。カイザーが国中から医者という医者を集めたにもかかわらず，姫は翌年の春を待たずに息を引き取ってしまう。



それから6年を経た今，お妃(きさき)が再び子供を身ごもった。カイザーはその子が本当に自分の後継者になるのか心配で，占い師サイアにそれを占わせる。ところが，水晶玉に映った後継者は，これから生まれてくる自分の子供ではなく，テップル村に住むシオンという少年であった。我が子をふびんに思ったカイザーは，シオンを城に呼びだすことにする。「シオンさえいなければ…」――カイザーの心の中に，そんな思いがよぎった…。



CAST──登場人物



シオン

このゲームの主人公。テップル村に母と二人で住んでいる羊飼い。以下のストーリーは，シオンが17才のときのお話である。



リサリサ

シオンのガールフレンド。心優しい少女だが，男まさりの勇気も持っている。その美しさには，どことなく気品がただよう。

ヨハンじいさん



シオンの祖父。毎日，夜明けから暗くなるまで畑で働いている。若い頃は，町に住んでいたらしいが，当時のことは誰も知らない。

タルト



シオンとリサリサの幼なじみ。村一番の猟師で，森へオオカミ退治にでかけることがしばしば。

カイザー王



広大なファ・ラール王国を治める王様。リーザ姫が亡くなって以来，悲しみにくれる日々を送っていたが，お妃が身ごもって，ようやく元気を取り戻す。

マイト前王



10年前に王位を息子のカイザーに譲った前国王。最近は，大好きな本を読んだり，森に狩りにでかけたりと，勝手気ままな毎日を送っている。

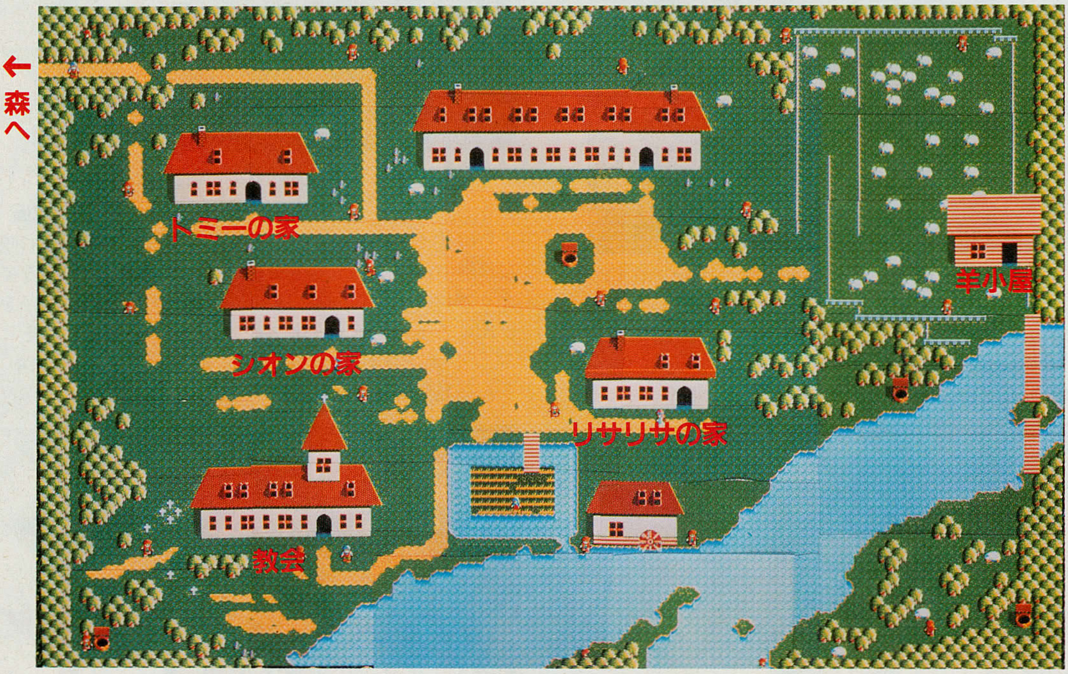
第1部 王家に隠された秘密

テップル村
──シオンの生まれ故郷

主人公のシオンが住んでいるのが，ここ，テップル村。ほのぼのとした日常生活を描くことによって，プレイヤーをゲームの世界に誘おうとしている。ほら，主人公のシオンがどんな毎日を過ごしているのか，なんとなくわかってきたでしょ？



リサリサはシオンのガール・フレンド。パンを焼くのがとっても上手な女の子なんだ。決して，マフラーに波紋をとおすのが得意だったりはしないからね！





幼なじみのタルトが1か月ぶりに村に帰ってきたのは，リサリサの誕生パーティを3人でやろうという約束を忘れていなかったから。さっそくパーティの準備に取りかからなくっちゃ。



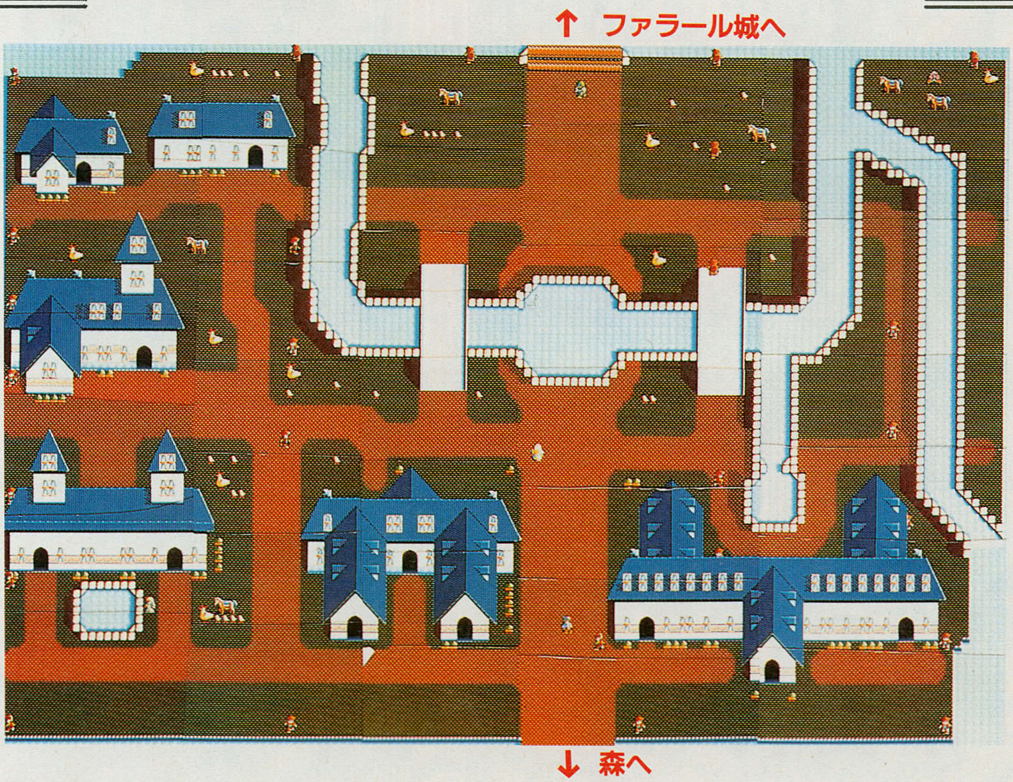
村一番のいたずら坊主，ヒューイは，妹とケンカしたあと，こんなところに隠れていた。おかあさんが心配していたから，早く仲直りさせてあげないと。えっ，この人形がケンカの原因なの？

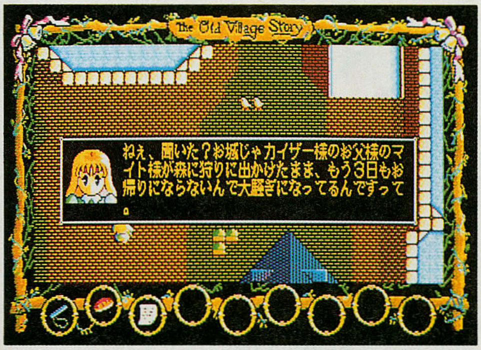


シオンの家を訪ねてきたお城の使いが言うには，「日頃から親孝行をしているシオンに，カイザー王がホウビを取らせたいとおっしゃっている」――それはラッキー！　リサリサには悪いけど，誕生パーティを欠席してでも，お城に行かせてもらおうっと。

森の都カーズ
――行方不明になった前王

ほどよく栄えている，ファ・ラール城の城下町だ。なんでも屋のトチや，宿屋などの店があるから，のぞいてみるといいかも。川の下がくぐり抜けられるところもあるから，注意深く歩いてみてね。





町の人々の噂では，カイザー王の父，マイト様が森に狩りにでかけたまま，かれこれ3日も帰っていないと言う。ムムッ，なにやら事件のニオイ。



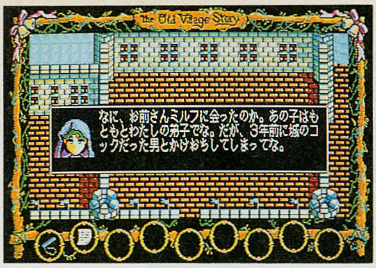
道端に苦しそうに倒れている人に，それなりのプレゼントをしてあげた。みすぼらしいカッコをしている彼女の名前は，ミルフ。あとでわかるんだけど，彼女のだんなさんも行方不明になっているそうなんだ。



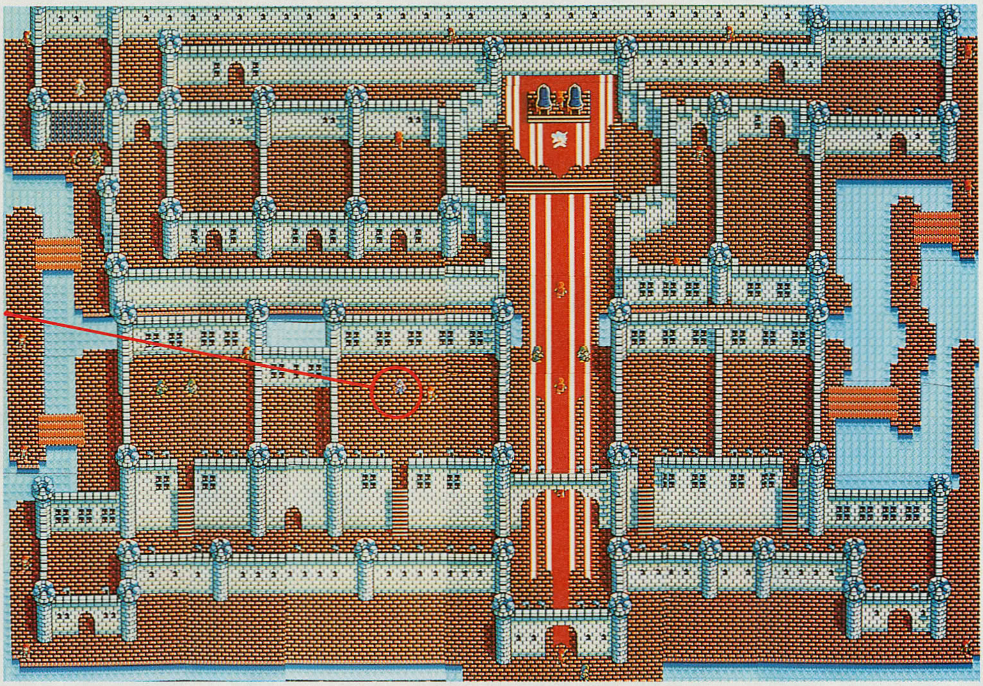
しばらくして，カイザー王より“おふれ”が発された。マイト前国王を無事連れ帰った者には，ほうびとしてなんでも願いをかなえてやるという内容だったらしい。どーれ，ひとつチャレンジしてみようかな。

ファ・ラール城
——勇者の登録をせよ！

マイト様がいなくなったという城内。なぜかカイザー王も留守にしているようだ。あれれ，シオンは王様からホウビをもらいにきたはずなのに…。かわりといってはナンだけど，城内をスミからスミまで歩いてみよう。左右から回り込める通路を見落とさないように。



予言者サイア。決して主人公の八つの徳を占ってくれるわけじゃない。さっきのミルフの話を伝えると，自分とミルフの関係について教えてくれるぞ。



関連ビデオ

『ストーリーテラー』

映画『ダーククリスタル』や『ラビリンス』，さらにテレビの『セサミストリート』で有名なジム・ヘンソンが監督した話題作。誰にでも覚えのある古い童話や神話をベースとし，それに新しい解釈を加えることによって，独特の世界観を生みだしている。全米3大ネットワークのひとつ，NBCテレビで放映された全9話が，ビデオ・パッケージ化されたもの。

発売元：CBS/SONY



・字幕版（全3巻）
一巻につき3話ずつ収録されている，もっとも最初に発売されたバージョン。

価格：各15,275円（税込）
収録時間：各72分

・日本語吹き替え版（全9巻）
一話ずつがバラバラのパッケージになっている。

価格：各3,400円（税込）
収録時間：各24分

・レーザーディスク版（全5枚）
一枚につき2話ずつ収録。最後の一枚には，豪華メモリアルブックがついてくる。

価格：各4,862円（税込）
収録時間：各48分（5枚目のみ24分）

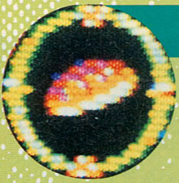


シオンはマイト様の救出に向かう捜索隊に入ることにした。その登録は，お城のどこかでできる。ただし，順番にフラグをクリアしてこないと，このメッセージは見れないからね。



勇者の登録をすませると，その証として王様より，ファ・ラールの紋章が入った短剣が与えられるんだ。まあこれは，森へ入るための通行証みたいなものなんだな。

アイテム一覧



パン

リサリサが焼きすぎたパン。お腹をすかせている人にプレゼントしてあげよう。



ファ・ラールの紋章が入った短剣

マイト様の探索隊に加わったときに，なんでも屋トチでもらえる剣。



鹿の干し肉

ナムの大好物。森に住んでいるトペスからもらえる。



人形

ヒューイがこれをユーイから取り上げてしまったために，兄弟ゲンカが起こった。



ナムのウロコ

心ない男が，人の言葉を話す珍魚ナムから強引にコレを奪ったらしい。



ペンダント

リサリサとシオンが子供の頃に土の中に埋めたアイテム。第2部で重要な役を果たす。



王様からの招待状

シオンが日頃の行ないが良いので，お城へこいということなんだけど…。



真実の眼鏡

城にいる予言者サイアが持っている。かけると，ある物の真実の姿が見えてくるという。



イヤリング

つけると，動物と話ができるようになる魔法のグッズ。ラルの木からもらえる。



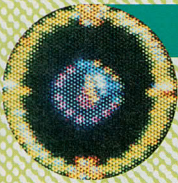
オオカミ避けの笛

お城へ行くことを決めたシオンに，幼なじみのタルトがプレゼントしてくれる品。



銀の矢

銀の弓と一緒に使うと，どんな敵でも一撃で倒せる矢。ある場所に沈んでいる。



水晶

魔女エンドラが持っている，魔力の源となる水晶。ダンテが欲しがっている。



銀のスプーン

これを使うとただの水がスープに変わるという。結婚式の引き出物じゃないぞ。



銀の弓

銀の矢を使うためだけに作られた銀製の弓。光の湖にいるナムが持っているらしい。

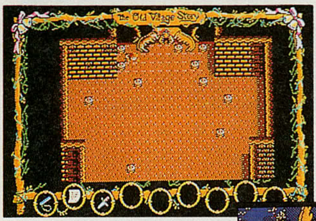


伝説の剣

魔女エンドラを封じ込めることができる唯一の武器。「世界の果て」で手に入るぞ。

広大な森
――怪魚ナムの願いとは？

ゲームのメイン舞台となる森の中では，いろいろとやるべきことが多い。とにかく順序立てて会話をしていくこと，コレがポイント。どこに何があるかを頭にしっかりとたたき込もう。不思議な魚，ナムの願いをかなえてあげることができたら，ここはクリアしたも同然だ。





フラフラと砂漠を歩いていると，強制的に砂の中に引きずりこまれてしまうことがある。そこは，恐怖のアリ地獄。ボーッとしていると，ゲーム・オーバーになっちゃうけど，一度はここに入る必要があるんだ。



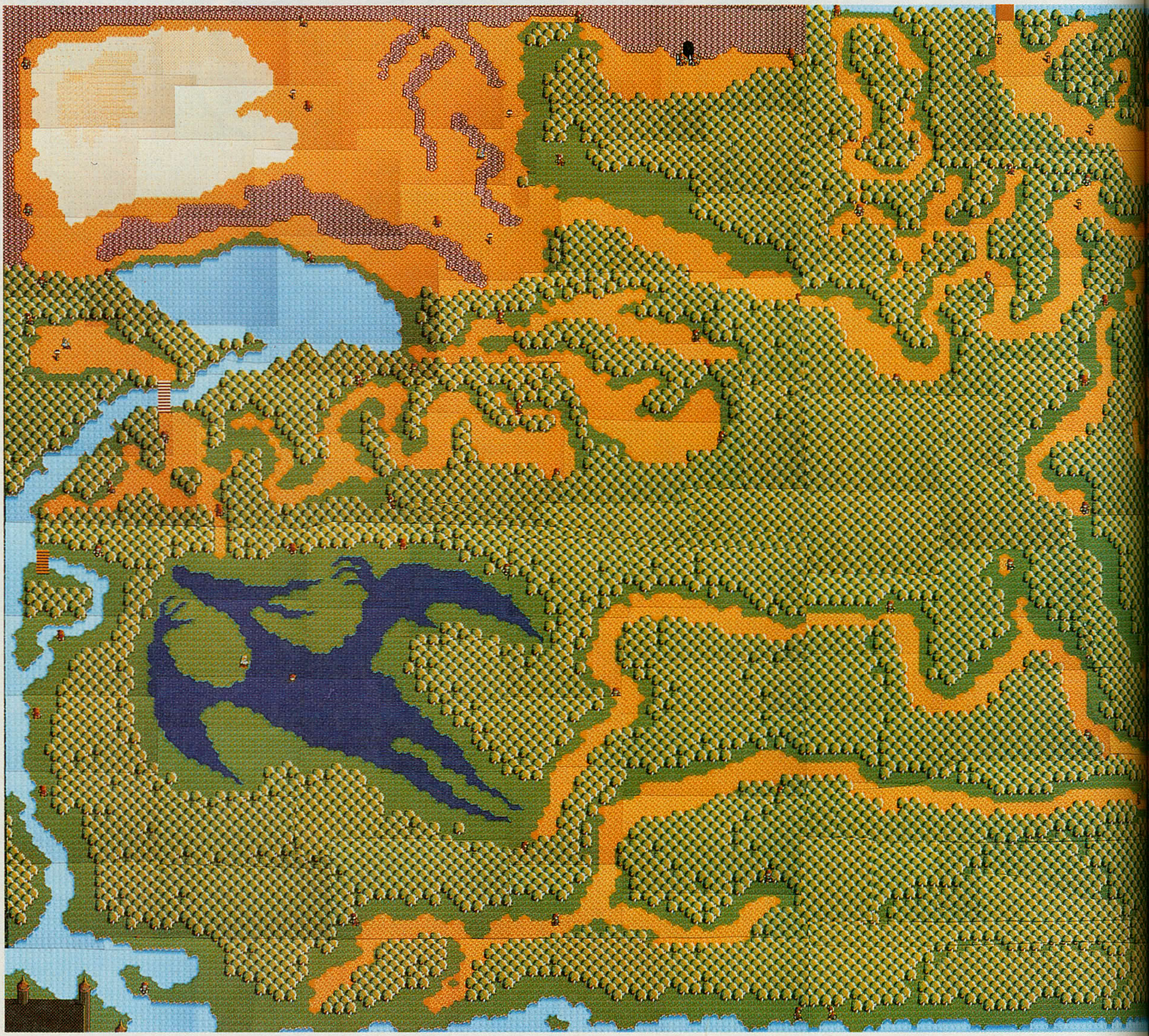
ヤヤッ，コックさんといえば，ひょっとして…？　なーんだ，やっぱりそうなんだ。彼がここに残っている理由というのが，とってもコミカル。そうそう，このことをちゃんとミルフとサイアに伝えてあげようね。きっとイイことがあるぜ！



おや，オオカミ用のワナにかかって，苦しんでいる人がいるぞ。はずしてあげようと思ったんだけど，しっかりと食い込んでいて，ビクともしない。どこかにこのワナのはずしかたを知っている人がいるらしいんだけど…。



ワナをはずしてあげると，男は奇妙なアイテムをプレゼントしてくれた。貝殻だと言うんだけど，どうもそうは見えない…。ちなみに，あとでもう一度，この男のところにやってくることになるヨ。

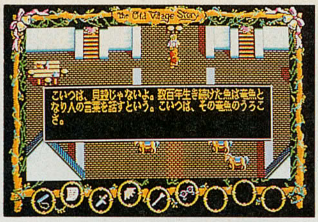




目の前に，とっても大きな沼(?)が現れた。そばにいる男は，沼の真ん中に，キラキラと光る物が沈んでいると語る。まさか，金の台座か（オイオイ)!?それにしても，この沼，入っても体が濡れないのはナゼなんだろう？



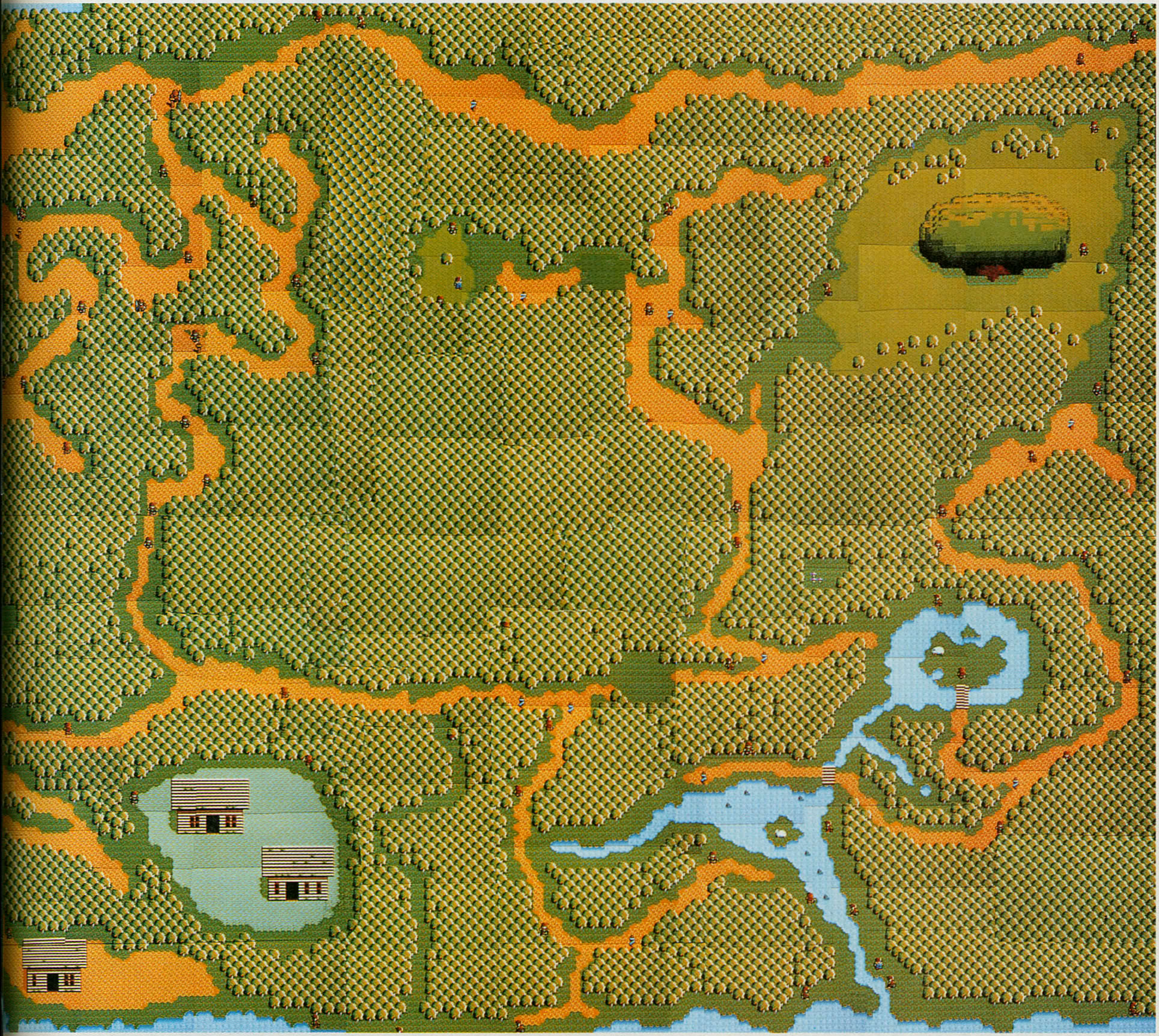
さてさて，沼のグラフィックがどうしてこんなふうになるんでしょーか？　マスク・オブ・アイズをつけたからか（オーイオイ）？　もちろん，あのアイテムを使ったからなのさ。

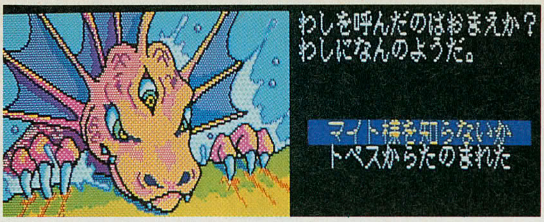


なんでも屋トチは，手に入れたアイテムの効力その他を鑑定してくれる，まるでビショップのようなヤツなのだ。その話によると，銀の矢というアイテムは，銀の弓と一緒に使うとどんな怪物でも倒せるという。



森の南の川沿いに住んでいるトペスに，さまざまな情報を教えてもらった。「これだけ探しても見つからないってことは，マイト様はシルフにさらわれたんだろうな。シルフは，光の湖の向こう岸に建っている古城にいる。そうそう，光の湖に住んでいる，ナムって魚の話もしておかなくちゃな」

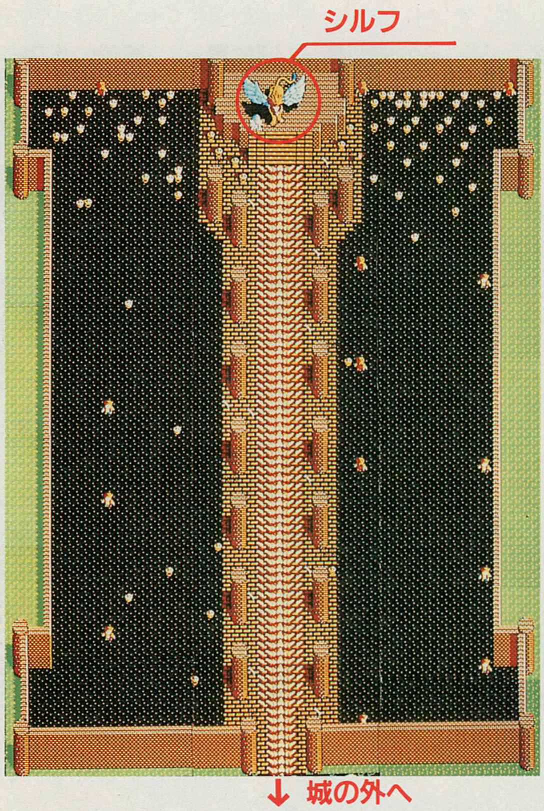


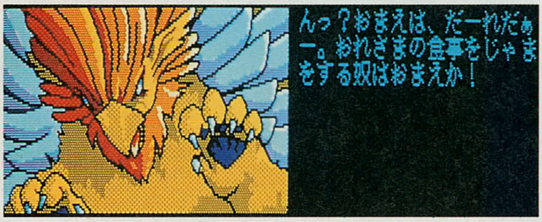


トペスの小屋から川沿いに西へ歩いていくと，そこは光の湖。さっそく，トペスから授かったアイテムを使うと，怪魚ナムが現れた。「心ない人間が，この湖から〝母なる宝石〟を盗みだした。それ以来，わしは人間が信じられなくなっている」――なるほど，その宝石をアイツから取り返してくればいいわけね。

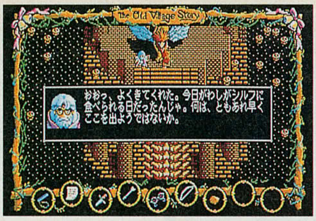
グリフォンの城
――マイト様を救いだせっ！

このマップで迷う人はまさかいないよね。まっすぐ進んで，シルフと対決するだけだっ！　マイト様，待っていてください!!





でたーっ，キング・オブ・グリフォンのシルフだあ！　数々の悪行，見逃すわけにはいきませんぜ。ナムから片割れをもらってようやく使えるようになった，コイツをくらえーっ!!



マイト様，ご無事だったようですね。ささっ，早くこんなところから抜けだして――そうだ，トペスの家で一晩明かすことにしましょう。

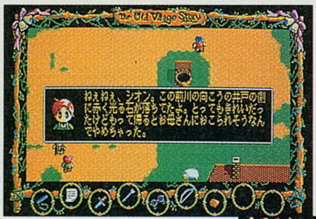
今語られる衝撃の事実！



その夜，トペスの家で，マイト様がかねてからの悩みをシオンに打ち明けた。「シオンよ。わしの命を救ってくれた君の勇気を見込んで，頼みがある。わしの孫娘を探してはくれぬか」



なんと，6年前に死んだリーザ姫は双子だったというのだ。そのうちの一人が王位のために殺されてしまうのを見かねたマイト様は，彼女をヨハネスクという部下と共に，森へ逃がしたという。すなわち，その王位継承権を持った少女が，この国のどこかにいるらしいのだ。



村にもどったシオンは，井戸に落ちている赤く光る石の話を聞く。実はこの石，ストーリー上とても大切な役目を果たすアイテムなんだ。テップル村の右下のほうへ捜しにいってみよう。



えーい，出血大サービス!!　この画面を見れば，だいたいのストーリーの察しがつくでしょ？――えっ，わからないって？　そういう人は，ちゃんとゲームをプレイして，理解してちょっ！



リサリサのおじいさんがすべてを語っているとき，カイザー王の兵士たちが家の中に乱入してくる。「シオン，きさま王様の短剣を盗んだな！」――バカな，これはマイト様の捜索隊に入ったときにもらった物じゃないか。いったい，どういうことだ!?



ようやくカイザーの誤解を解いて，万事が丸くおさまるかと思ったら，リサリサのおじいさんが兵隊に突き飛ばされたショックで倒れてしまう。そのまま天国に召されていったヨハンじいさん――。しかし，その死に顔は，とても安らかなものであった。



第2部 魔道士ダンテと魔女エンドラ

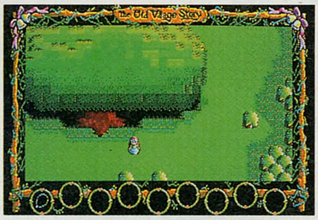
リサリサ，旅立つ！



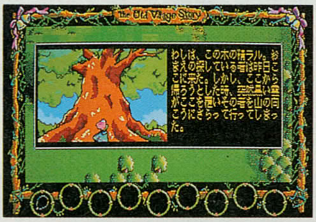
ヨハンじいさんが死んだのち，シオンとリサリサは，カーズの町で新しい生活をはじめた。城に迎え入れようとするカイザー王の誘いをことわってしまったものの，二人にとっては夢のように楽しい毎日であった。



しかし，平和は長くはつづかなかった。シオンがテップル村の母に会いに行くと言って，でていったきり，3日間も消息を絶ってしまったのである。心配でたまらないリサリサは，シオン捜しの旅にでる決意をした。



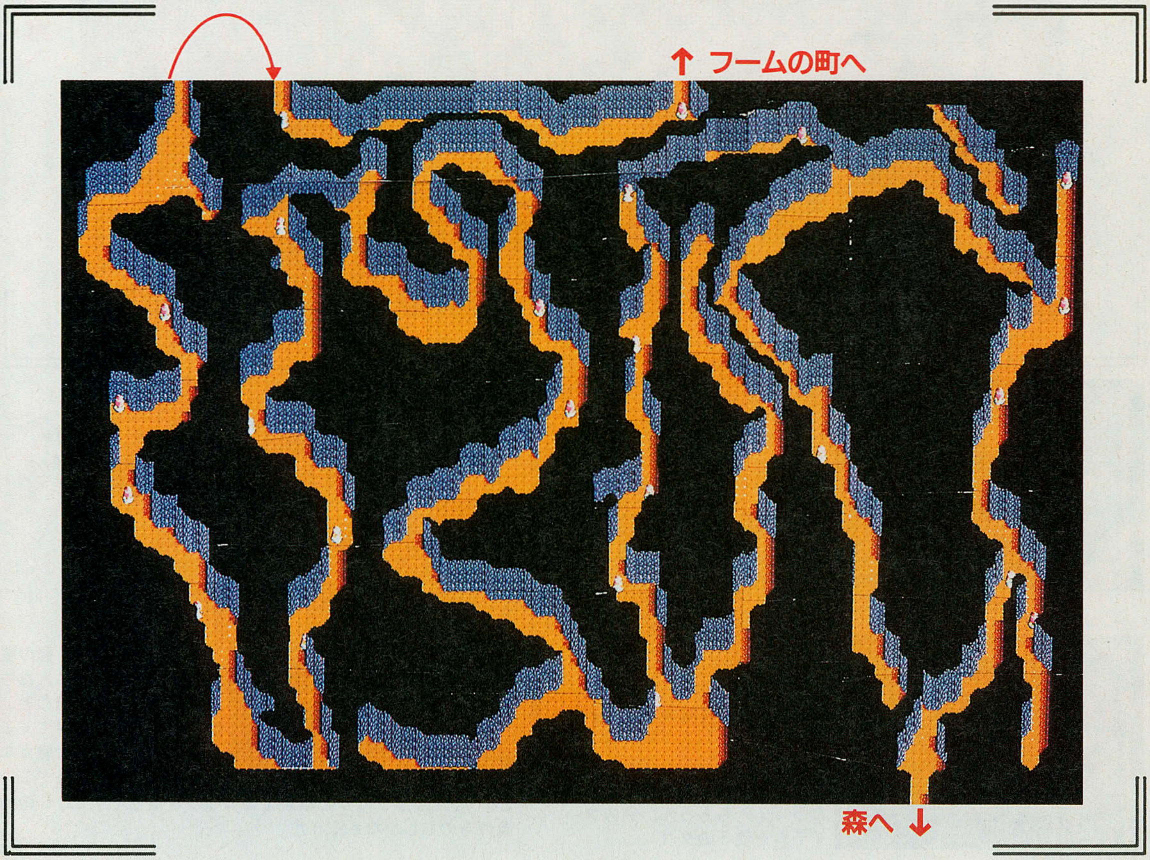
森に生えている巨大なラルの木。村の人たちの話によると，シオンはここにトナイトの実を取りにきたらしい。どこかにシオンがいるんじゃないかと思って，あたりを調べ回っていると…。

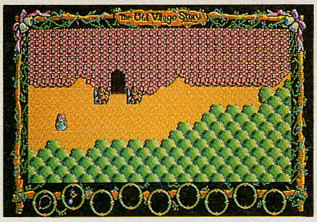


おやおや，木が言葉をしゃべりはじめたぞ。木の精ラルは，シオンらしき男の子が，黒い雲にさらわれていくのを目撃したと言う。さらに「その者を捜しに行くのなら，これを持っていきなさい」と，素晴らしいアイテムをプレゼントしてくれるんだ。

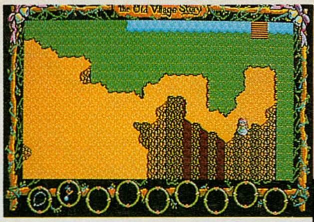
森の洞窟
——暗き洞窟を抜けると，そこは…。

洞窟とは言っても，敵がでるわけではないので，落ち着いて歩いて大丈夫。だけど，ところどころにある流砂には注意しよう。そこに乗ると，スルスルと体が流されて，かなり前の地点に戻されてしまうのだ。どこに流砂があるかは，自分でチェックしてみてくれ。いずれにせよ，このマップがあれば楽勝だね。





森の西のはずれにある洞窟の入口では，カイザー王直属の兵士が番をしている。それだけこの先は危険だということなのだろう。でも，リサリサには，ためらっている時間はない。突破だ突破だ！

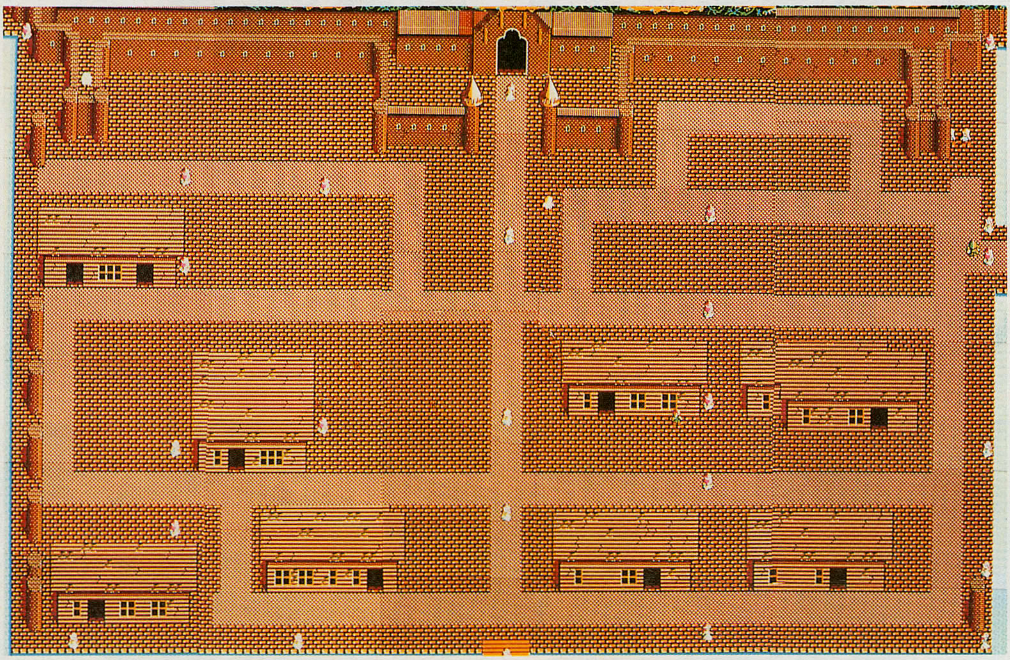


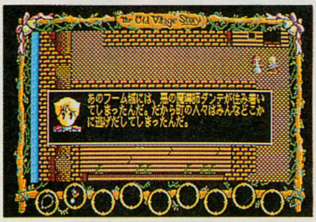
洞窟を抜けると，そこには広大な草原が広がっていた。おや，あそこに見えるのは城のようだぞ。あの城下町に行けば，シオンについての手掛かりがつかめるかもしれない。流砂を利用して降りていってみるか。



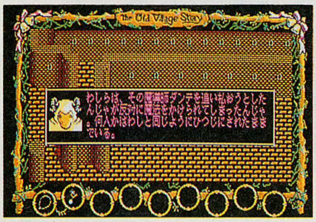
フームの町
――廃墟と化そうとしている理由は？

この町には家がたくさんならんでいるけど，どれも入ることはできない。ウロウロと歩いている人たちと会話することに努めよう。すると，町の人たちは皆，すぐにでも引っ越そうとしていると言う。いったい，どうして…？　なお，東につづく道は，あるフラグを立てたあとでないと進めないからね。





なるほど，悪の魔道士ダンテが城に住みついたせいで，町の人々は逃げだそうとしているのか。シオンが行方不明になったのは，そのダンテが関係しているんだろうか？　会いに行ってみるしかない。



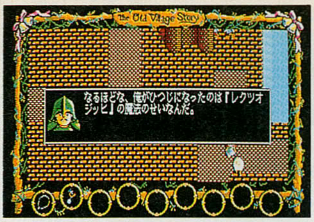
城の隅にいた羊は，ダンテの魔法によって姿を変えられてしまったフームの町の長，ヒャダだった。えっ，どうやって羊なんかと話をするのかだって？　もちろん，例のアイテムを使うのダヨ。

フームの城
――悪の魔道士ダンテ登場！

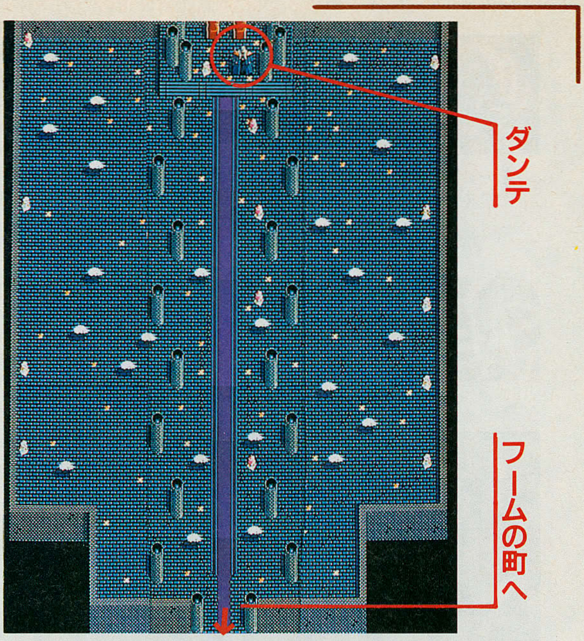
城内はとっても単純な構造だ。玉座の位置にいるダンテと，とにかく話をしよう。一度会話をすると，いったん城の外にでてから入り直さないと，新たに話をすることはできないんだ。ダンテったら，ワガママなんだからあ。



この不敵な男が，悪の魔道士ダンテだ。町の人たちを救ってほしいと頼むと，交換条件をつきつけてくる。バルドの洞窟に住む魔女エンドラの水晶を取ってこいというのだ。リサリサの細腕ではコイツを倒せそうにないので，条件をのむしかなさそうだ。

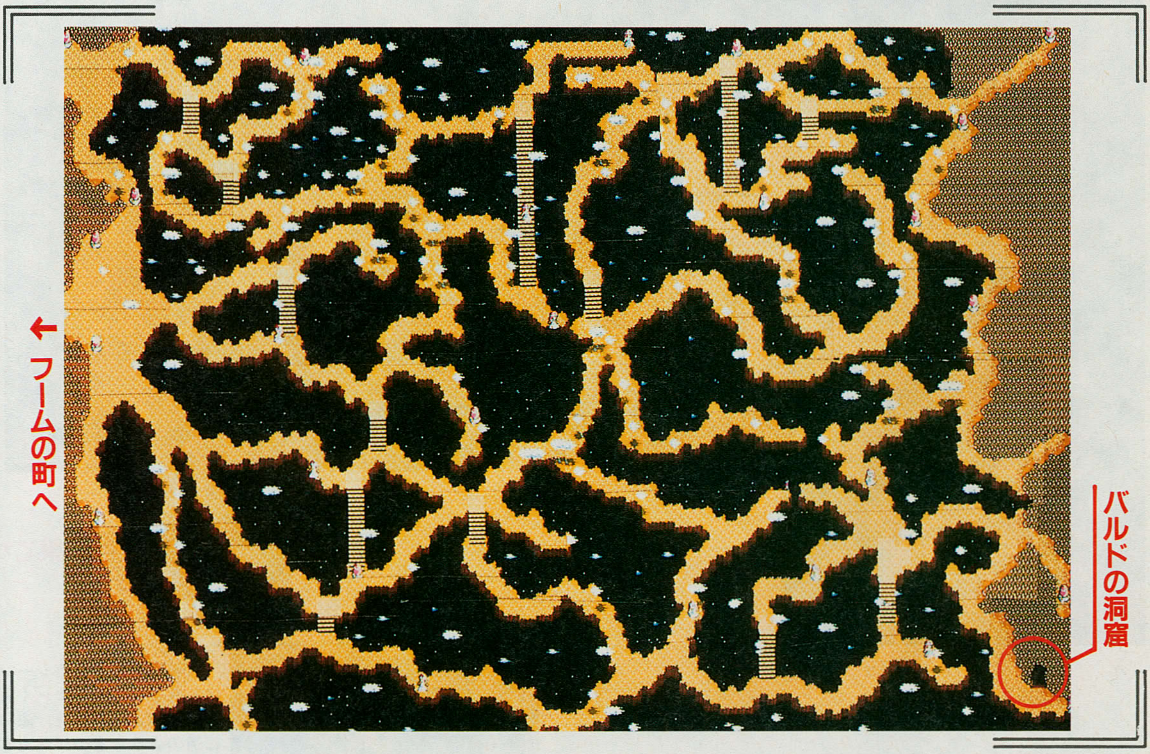


ダンテに「レクツオジッヒ」の魔法をかけられたあとに会話すると，町の人々はつぎつぎと羊に変わってしまう（呪文を逆さから読んでみよう）。でも，話すのを恐れてはダメ。一度は全員を羊にする必要があるんだから。



立体迷宮
——階段のトラップに気をつけろっ！

見るからに複雑そうなココは，フームの町とバルドの洞窟とを結ぶ迷宮だ。すべての階段は，上から下への一方通行。しかも，階段の上部周辺を不用意に歩いていると，強制的に階段の下へと落とされてしまう。となると，右下のバルドの洞窟へ行くには，ちゃんとルートを考えて進まないといけないぞ。くれぐれも階段のそばは，気をつけて歩くように！



姿を現した魔女エンドラ



リサリサはようやくエンドラの水晶を手に入れた。でも，すごく大事な物なのにだれも守っていないというのが，なんか引っかかるなあ。まあいいや，魔女エンドラに見つからないうちに，オサラバしようっと。





ダンテのところへ戻ると，水晶ばかりか，リサリサが首にかけているネックレスまでよこせと言ってくる。優しいリサリサは，町の人たちを救うために，首からネックレスをはずした。

勝ち誇って，高らかに笑うダンテ。「ふっふっふっ，この水晶さえあれば，俺様は世界一の魔道士になれるぞ！」——と，そのとき，水晶の中にメラメラと炎が燃え上がって…。



そこに浮かび上がったのは，魔女エンドラの不気味な顔であった。「バカめ。この水晶はニセモノよ。ソイツさえはずさなければ，あたしはおまえたちに手がだせなかったものを…」そう言うと，エンドラは一瞬のうちに，ダンテをロウ人形に変えてしまう。



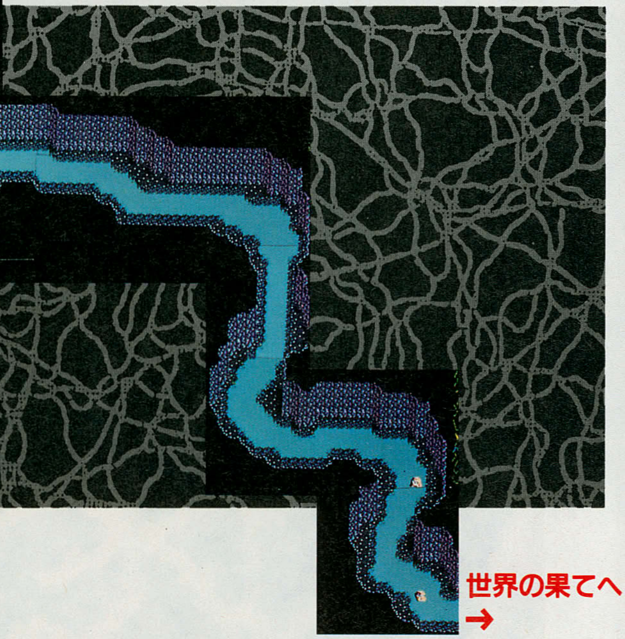
リサリサはそこに驚くべきビジョンを見た。「リサリサよ。おまえの捜しているシオンをさらったのは，このあたしさ。この男を返してほしければ，バルドの洞窟までもう一度くるんだね」——理由はわからないけど，エンドラがリサリサをおびきよせようとしているのだ!!

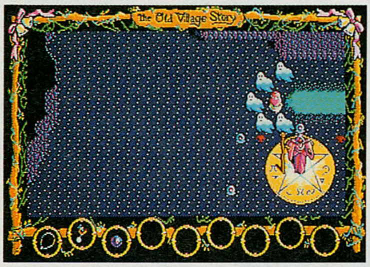
バルドの洞窟
——絶体絶命の二人

さっきも一度きたとは思うけど，魔女エンドラの本拠地がココだ。二人が大ピンチを迎えたあたりから，舞台は意外な展開を見せるぞ。ここまでこれたら，ゲームは終わったも同然だ。

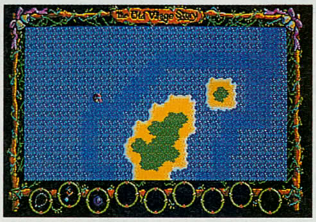


リサリサが意を決して洞窟内に入ると，エンドラは板にくくりつけられたシオンを川に流してしまう。「ひゃっひゃっひゃっ。コイツはあんたを連れだすためのおとりだったのさ。用がなくなったヤツはこうしてやろう！」

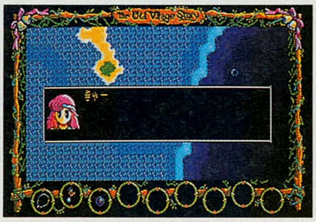





「あたしはあんたの体に用があるのさ」——エンドラがスッと手を上げると，どこからともなく出現した亡霊たちが，リサリサの周囲を取り囲んだ。リサリサ，ピィンチッ！　女は度胸，シオンのあとを追って，飛び込んでみるしかないっ！



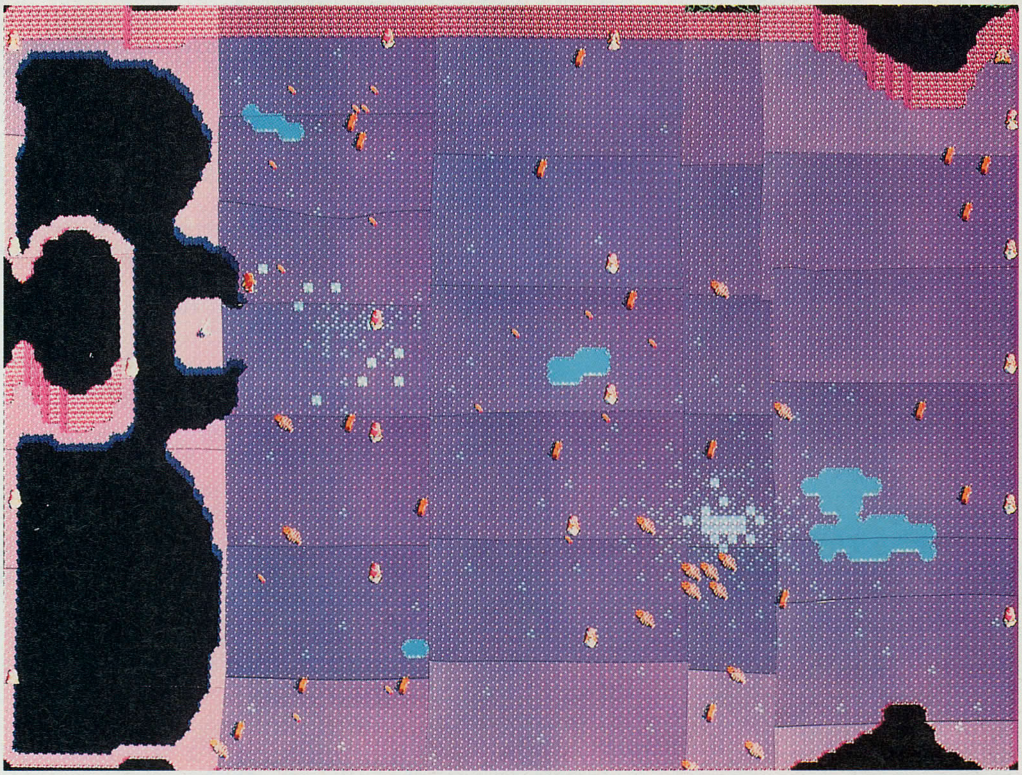
大海原を流されるシーンでは，目をこらしてよーく画面を見てみよう。ホラ，海の中に道のようなものが見えるはず。分かれ道のところでキーを押さないと，いつまでも同じところをグルグルと回されることになるので注意。



その海流は，巨大な黒い空間へとつづいていた。海にブラックホールなんてあるわけないし，どういうことだ…？　あまりの流れの速さに，リサリサは気を失ってしまう。

世界の果て
——ここはいったいどこ？

だだっ広いだけで，ほとんど何もない空間——インスピレーションの働く人なら，ここがどこなのか，だいたいの想像はつくよね。〝世界の果て〟とも呼ばれているこのエリアには，思いもよらない素晴らしいアイテムが眠っているんだ。





気がつくと，リサリサは薄暗い不思議な世界にいた。隅にちぢこまっていた老人と話をすると，人と会うのは実に3年ぶりだと語る。ええっ，どこにも出口がないって本当なの？



シオン，無事だったのね！　運のいいことに，シオンもこの世界に流されていたのだ。ホッペタをひっぱたいてでも，意識を取り戻させなくっちゃ。



感動の再会シーン。喜び合うのもいいけど，早くここから脱出する方法を考えないと。とりあえず，シオンのいる近辺を念入りに歩き回ってみるべし。



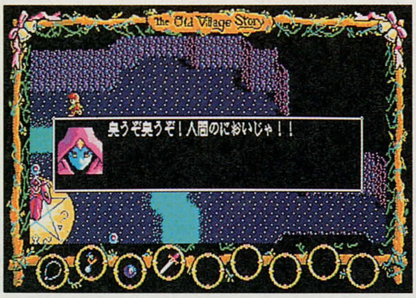
ヤヤッ，この剣は…？　見つければ，リサリサが剣にまつわる話を聞かせてくれるぞ。横のほうからソレに接触しないと，グラフィックはでてこないからね。



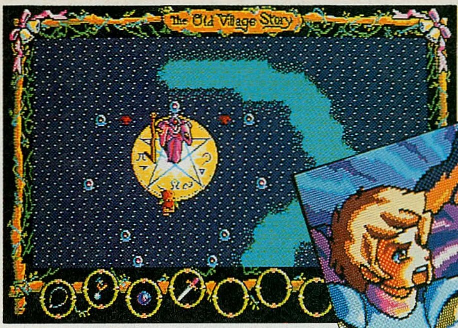
シオンVSエンドラ，最終決戦!!



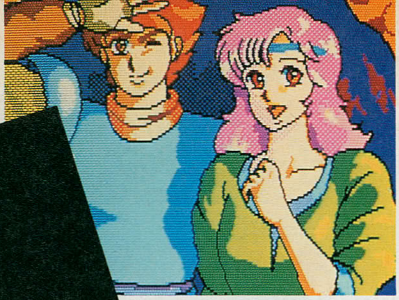
伝説の剣を手に，シオンとリサリサはバルドの洞窟へと帰ってきた。いよいよ魔女エンドラを倒すときがやってきたのだ！



シオンはリサリサを残し，ひとり魔法陣のほうへと歩を進める。その気配を敏感に察知するエンドラ。







勝負だ，エンドラ！　シオンの剣についた紋章から，正義の光がほとばしるっ!!――サイアの水晶玉の予言は，どうやら現実のものとなりそうだ。

映画『ストーリーテラー』の世界を描きたかった！

Message from Creator
グラフィック・デザイナー
バイオハザード・いたう

どうも，こんにちは。

私がアトロシアス（意味は凶悪，無謀等）の〝バイオハザード・いたう〟です。

このあだ名をつけたのは，〝戦うアニメーター！ウォールクラッシャー・なかさん〟です。

それでは，今はほとんどなくなった広島のソフトレンタル屋で，レンタルされた回数が一番多かったという，開発スタッフにはとっても悲しい『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』の楽屋落ちをご紹介しましょう。

ゲームをプレイして気づいた人も多いかもしれませんが（知らない人のほうが多かったりして。シクシク），このお話の元ネタは，ジム・ヘンソンの『ストーリーテラー』なのです。

えっ，『ストーリーテラー』を知らない？　ジム・ヘンソンも？　でも，映画『ラビリンス』のマペットや『セサミ・ストリート』は知ってますよね？

ジム・ヘンソンは『ラビリンス』等の映画の制作者――マペット・クリエイターなのです。

ある日，ふらりとレンタル・ビデオ店に寄ったときのことです。新規入荷のコーナーで，〝87年度エミー賞特別部門受賞!!88年度アメリカ国際フィルムフェア・ゴールドメダル受賞!!〟のコピーが目に入りました。

ジム・ヘンソン？　ストーリーテラー!?

すぐにパッケージの裏を見ました。――ムッ，今作ろうとしているゲームになんてピッタシなんだ!?

結局，その夜は一晩中見入ってしまいました。こんなに雰囲気が良くて，とってもおとぎ話的で，洗練された話にはそうそうお目にかかれません。

次の日，プログラマーのGENさんに見せました。

GENさんの精神状態は『ぽのぽの』です。なんと言っても，『ぽのぽの』です。そのGENさんも非常に気に入ってくれました。

こうして，『ストーリーテラー』の中のいろいろな話と，ボクたちが知っている数々のおとぎ話をミックスして，GENさんのほのぼの風味を加えて作り上げられたのが，この『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』なのです。

では，ストーリーを元ネタと対比させながら説明しましょうか？

前半の部分は，『ストーリーテラー』の第5話「幸運をもたらす子供～ロシア民話より」がベースになっています。また，おじいさんの時計の中に子供が隠れているのは，前半のラストへの伏線です。これは童謡の『おじいさんの時計』が元ネタです。

『ストーリーテラー』を見せる前から，GENさんが「エンディングは絶対，『おじいさんの時計』のイメージでいこう!!」ときめていたのでした。おじいさんが死ぬときに，壊れていた時計が最後の力を使ってサヨナラを言うシーンが作りたかったのです。結局，このシーンは前半のラストに使われました。

さて，村人全員に会って，ヒューイを見つけると，使いがきてシオンは城へ呼ばれます。シオンの彼女，リサリサに別れを告げて…。

さあ，でました。リサリサ。

ベーマガなどで言われていたように，カーズ，リサリサがいるんだから，絶対ジョジョもいるはずだ！と思ったでしょ？　実は，GENさんをほっといたら，ジョジョもでてくるはずでした…。

ボクは，荒木飛呂彦先生は『バオー来訪者』からのファンです（『B・T』からじゃないところがミソ）。だから，『ジョジョの奇妙な冒険』は大好きなのですが，それはそれ，ワルノリのしすぎはよくありませんからねぇ。

えっ，余計なお世話だ？　ジョジョをだしたほうが良かった？（うーん，これは制作者の思想ですから，なんとも…）。

後半部分の魔女がリサリサの生い立ちに関わってくるアイデアは，SIOくんがおおもとを作りました。彼はこの作品がはじめて市販されるゲームでした。

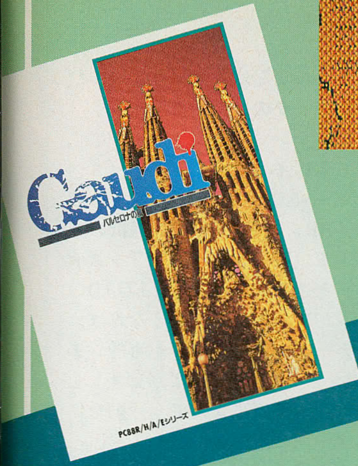
実質，制作に関わった人間は，プログラマー1人，グラフィック2人，音楽1人，パッケージ・イラスト1人というところですかねぇ。少数精鋭がボクたちソフトハウスのモットーですから（ただ単に，人手不足という噂もチラホラと…）。

今現在，同じようなシステムでRPGを制作しています。みなさん期待して（期待…してるよね？）待っててください。

それじゃあ，どうもごきげんよう。バハハ～イ，また見てね（古い!!）。

SIOに岬　兄悟と思考がコンパチと言われた，悲しい〝バイオハザード・いたう〟でした（単に風邪をひきやすいだけだい!!）。





ガウディ バルセロナの風

スペイン観光の気分を味わいたい人へ…

●対応機種／価格
PC-8801mkII SR以降シリーズ(5インチ2D×7, 5インチ2HD×3)
PC-9801シリーズ(5インチ2HD×3, 3.5インチ2HD×3)
MSX2シリーズ(3.5インチ2DD×4)
X68000シリーズ(5インチ2HD×3)
価格はすべて9,800円
●発売日：'89年6月1日
●発売元：ウルフチーム　　執筆協力：佐久間亮介

アントニオ・ガウディ―スペインが誇る偉大な建築家である。彼の建築物の一つである“サグラダ・ファミリア”は，彼の没後70年たった今もまだ完成していない…。

そんな偉大な名を背負っているゲームソフト「ガウディ」。美しいグラフィックによりガウディ建築をCRT上に再現しゲームをプレイしつつもスペイン，バルセロナをあたかも旅行しているような錯覚さえあたえてくれる一作だ。

前々から様々なソフトのオープニング・デモを見ていて，ウルフチームがAVGを作ったら，面白いのになあと思っていた人も多いんじゃないかな。ファンからのそうした要望にこたえて登場したウルフ初のAVGは，いくつかの新しい試みを取り入れた，ハードボイルドの作品だ。

まず「ガウディ」の広告やパッケージを見ると，「HRシステムの導入」という言葉が目に入ってくる。これは，今までのAVGにおけるセーブ機能を，さらに発展させたものと考えてもらえばいいだろう。プレイヤーの取った行動を1ステップずつ記憶し，ストーリーの過程を自由に遡ることのできる画期的な機能なんだ。記憶できるステップ数に限りがあるものの，そのステップ数は2HDなら20,000ステップ，2D版でも10,000ステップと，ゲームをクリアするには十分すぎるほどの数だ。考えても見てくれ，20,000コマンドも実行しないとクリアできないゲームなどあるかい!?この機能によりAVG特有の“こまめにセーブする”という面倒臭い作業をする必要がなくなった。また，ストーリーがマルチ・プロセスになっているけど，このHRシステムを利用すれば，お手軽に何パターンものストーリーが楽しめるってわけ。

HRシステムを取り上げたら，OPS（オブジェクト・ポインティング・システム）のことも紹介しなければいけないだろう。「ガウディ」には固定されたコマンドというものが存在せず，カーソルで何かを指すとそれに対応したコマンドが表示されて，それでゲームを進めていくことになる。これをOPSと言い，スムーズにゲームを展開させていくことを可能にしているんだ。もちろん，バリバリのマウス対応。キーボードでも遊べるけど，おすすめは，マウス・プレイね。

それと，この作品で特に驚かされるのが，美しい数々のグラフィックが，すべて手書きで描かれているってこと。よくある写真からのスキャニング…って方法だと，どうしてもアングルや構図が限られてしまうから，この方法を取ったんだそうだ。タイル・パターンを駆使したとは言うけれど，大変な手間がかかっていそう。御苦労様です。

いずれにせよ，これほど観光色の強いゲームも珍しいよね。ゲーム中にバルセロナの名所を案内してくれるシーンもあったりして，スペインに思い入れのある人は，感動するかも。どうしてここまでスペインをテーマにしたゲームを作ったのか，開発の後藤さんにうかがってみた。

「社会問題をテーマにしたハードボイルドのAVGを作ってみたいというコンセプトが最初からあったんです。で，どの国を舞台にしようかとみんなで意見を出しあったときに，バルセロナ・オリンピックのあるスペインがタイムリーなんじゃないかと。それでいろいろな資料を調べた結果『ガウディ』の企画が決定したんです」

スペイン旅行の予定がある人は，必プレイのソフトかもね？



☆HOW TO PLAY——あそびかた

『ガウディ』のゲームシステムは，他のAVGとちょっと違う。まず画面上のカーソルを動かして，何かしたい目的物を指定し，実行キーを押す。すると，その目的物に対応したコマンド群が表示されるから（**写真1**），その中から自分が行ないたいコマンドを選ぶ。それをくり返してゲームを進めていくわけだ。どこかへ移動したいときは，カーソルで指定すると「地図」というコマンドがでる場所が画面内にあるから（**写真2**），それをさがしだすのが第一。マップモードに入れれば，各地区へ自由に移動できる。ただし，ホテルのロビーから外へでるときのように，マップモードに入らなくても移動できる場合もあるぞ。画面をスミからスミまでカーソルでよーくなめまわしてみてくれ。

●使用するキー

2 4 6 8（テンキー）……カーソルを移動させる

SHIFT……カーソルの移動スピードを倍速にする

リターン・キー……コマンド・ウインドウを開く，コマンドの実行，メッセージのスキップ

スペース・キー……コマンドのキャンセル

注）マウス，ジョイスティックに完全対応している。

●ユーザーディスクの作成

ゲームをスタートする前に，必ずユーザー・ディスクを作っておかなければいけない（ブランク・ディスクが1枚必要）。そのためには，ドライブ1に『ガウディ』のディスク1を入れて，COPYキーを押しながら立ち上げる。あとは，画面に表示される指示にしたがえばOK。キミがプレイ時に使用するデバイス（キーボード，マウス，ジョイスティックのどれか）を，このときセットしておかなくちゃいけないんだ。

●ゲームデータの記録，再開

画面にコマンド・ウインドゥがでていないときにキャンセル・キー（スペース・キーets.）を押すと「システム設定」と「HRシステム」の機能選択のモードに入る（**写真3**）。そこで「システム設定」を選ぶと，SAVEとLOADのコマンドが表示される。こうなれば，ゲームデータの保存，再開が可能。また「HRシステム」を選べば，ヒストリー・リピート機能によって，行動を何ステップか前に自由にもどせるぞ。

●ゲームの目的

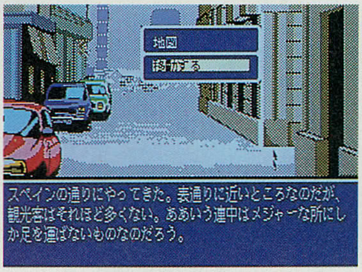
はじめに目的は提示されていない。ゲームを進めていくうちに，何をするべきなのかが見えてくるって仕組みだ。

●ゲーム・オーバー

途中でゲーム・オーバーになったりハマッたりすることは一切（いっさい）ない。



《写真1》



《写真2》



《写真3》

☆Inside the Package—パッケージと中身



①パッケージ……とてもブ厚い迫力サイズ。ソフト・ショップでも目立つネ。

②プレイング・マニュアル……ゲームのプレイの仕方はもちろん，ガウディについての詳しい解説も載っている。ウルフのゲーム・マニュアルは，いつもリキが入ってるんだよね。

③ディスケット……枚数に注目！ 88の2D版だと，なんと7枚組なのだ。

④ユーザーディスク用シール……自分で作製したユーザーディスクに，このシールをペタリと張る。便利♡

☆ホンキでPlay ホンネでReview!!

なんていうか，とてもアッサリとした感じのゲームだ。ハードボイルドものって言うと，昔スクウェアから発表されていた『デストラップ』を思いだしてしまうんだけど，アレが難（むずか）しい作品だっただけに，より『ガウディ』がアッサリと感じられてしまうのかもしれない。1ストーリーのプレイ時間が，1時間とちょっと。カーソルで指（さ）す位置をさがすのに手間取る2，3か所をのぞけば，まず行きづまらずにすんなりとゲームは終わる。アッサリしすぎてるかなって気もしなくもないけど…。

しかし，いかにもウルフらしいAVGへのいくつかのチャレンジがなされているのは評価できる。ヒストリー・リピート・システムってのは，おもしろい試（こころ）み。オブジェクト・ポインティン

グ・システムも，がんばってるなあとは思う。ただ，このOPSは，ボクは個人的には好きじゃない。画面上をカーソルでなめまわすってのが，ものすごく苦痛なのだ。一見親切そうなシステムではあるけど，実はふつうのコマンド選択型のほうがよっぽどユーザー・フレンドリーだと思う。ま，簡単に解けてしまう最近のAVGに対して，ウルフチームがひとつの提案を示しているんだろうけどね。

最終的な印象としては，とにかく「アブないゲーム」だって気がした。ガウディがアナーキストだとか，スペインに内乱が起こっちゃうだとか？—このアブなさが，いかにもウルフらしいよね，まったく。

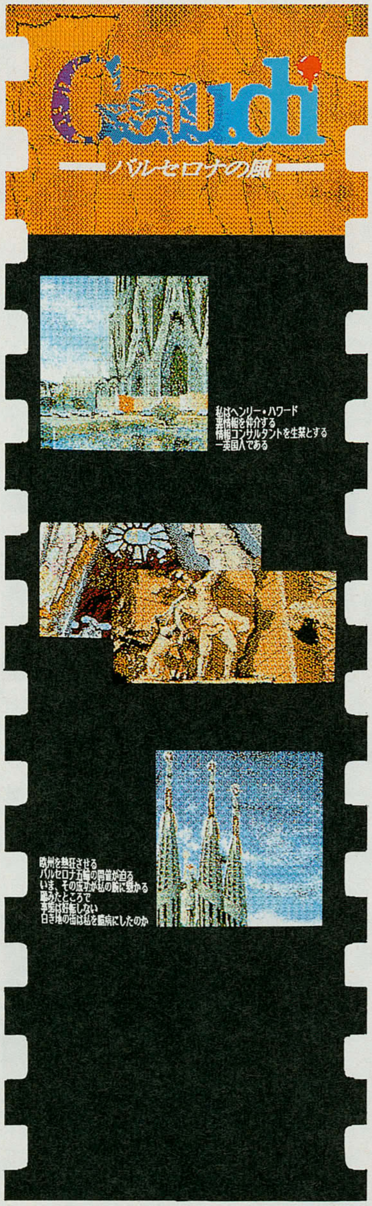
☆オープニング

AVGの場合，そのゲームの第1印象はオープニングによって作られると言っていい。『ガウディ』ではウルフチームお得意の演出により，バリバリのハードボイルドな仕上がりとなっている。前々からオープニングには定評のあるソフトハウスだけに，半端なものは作らないという意気込みが感じられ好感が持てる。

そうそう，このグラフィックの質にも注目してもらいたい。流行りのアニメーション処理を捨て，クオリティを追及した結果なのだろう。そのためディスク枚数も2HDなら3枚，2D版ともなると7枚もの枚数になるのだ。

それでは，オープニングの全画面を一挙に公開してしまおう。美しいビジュアルと，素晴らしい演出がキミにうまく伝わってくれるといいな！





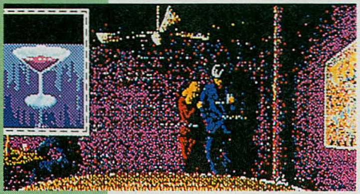


IN ENGLAND

ロンドンでの予期せぬ依頼者

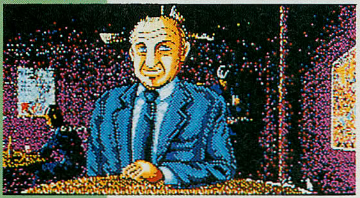
ロンドンMAP





バー〈オールドカスタム〉に入ると，顔馴染みのバーテンダーがカクテルを持ってきた。私はいつもどおり彼と応対し，カクテル・グラスに目をうつした。

ん!?　グラスの底に1シリング銀貨が沈んでいる…。これは私と情報売買の会合を持ちたいという合図だ。今日は会合の予定は入っていないはずなのだが…。



しばらくすると，私の前に1人の中肉中背の紳士があらわれた。男は私の名前を確認するように聞き，私の前に座った。どうやらこの男が1シリング銀貨の持ち主のようだ。

彼は簡潔に自己紹介をすますと，おどおどと周りをうかがっている。どうやらオールドカスタムの特異な雰囲気に馴染めないらしい。

彼は私に，スペイン共産党に協力してほしいと申しでてきた。…予定もいれず，私に直接会いにくるというのはどうも信用ならない。事前に彼についての調べをつけるために，私は明日の同時刻にここで会合を持つことにして席を離れた。



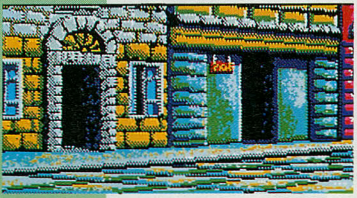
オールドカスタムの陰気な扉を抜けたとき，私に声をかけてくる男がいた。刑事時代の同僚であり，今でも良き理解者であるウイリアムだ。どうやら彼はある事件の情報収集のために，ここに来たらしい。



暗く陰気なバーとは裏腹の人々の笑い声。ほんの数メートル離れるだけでこうも違うものだろうか。リーオ・ガルシーヤ…スペイン共産党の議員がいったい何の用なのだろう――私は疑問を胸に抱きながらも，オールドカスタムをあとにし，ソーホーの通りへの道を急ぐことにした。



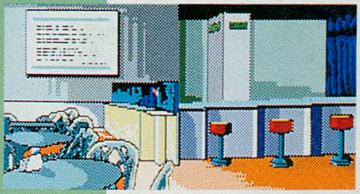
ソーホーの通りは今日もにぎやかで人通りも激しい。なにを隠そう，私のねぐらはこの通りにあるのだ。さあ，我が家へ急ぐことにしよう。



ここが私の家だ。私がどんなに変わろうとも，ここだけはいつも私を受け入れてくれる。おや，隣の靴屋の扉には，不在を告げる札がひっそりとかかっているぞ。休みでもないのに旅行とは，靴屋の親父もいい身分になったものだ。



裏の世界の人間になった今でも，ここにいるだけで幸せだったころを思いだしてしまう。それだけここは思い出の品に満ちているのだ。私はそんな哀愁を振りはらい，相棒のリチャードにリーオの身元確認をたのむため受話器を取った。奴にまかせておけば，あとは明日まで寝ていればいいだろう。



次の日の朝となった。私は行きつけの喫茶店イーラムに足を運んだ。軽い朝食をここで取るのが日課となっている。新聞に目を通すと，バルセロナ関係の記事が腐るほど載っていた。まさに世界は五輪一色に染まっているわけだ。

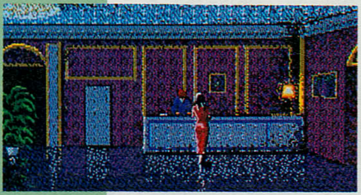


イーラムはメイフィア地区のはずれにあるサウス・モルトン・ストリートに面している。今の時間はあまり人通りがないが，もうしばらくすればここも学生でいっぱいになることだろう。早めに離れたほうが良さそうだ。リチャードからの連絡もそろそろ入るだろうし。

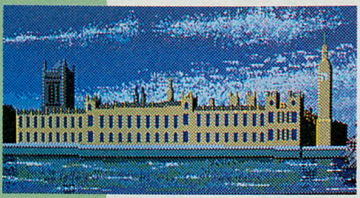


リチャードの情報では，リーオは間違いなくスペイン共産党の議員らしい。安心した私は，約束の時間にオールドカスタムで，彼との売買を成立させた。するとリーオは，自分の泊っているホテル〈グリフォン〉に私も宿泊してくれないかとたずねてきた。私の仕事は情報の売買であって，慈善事業ではない。彼の申し出を断わり，オールドカスタムを後にした。

念には念を入れておこう。私は宿泊リストにリーオの名前を確認するために，グリフォンにやってきた。ふむ，政治家が好みそうな外観をしたホテルだ。中に入ってみるとしよう。



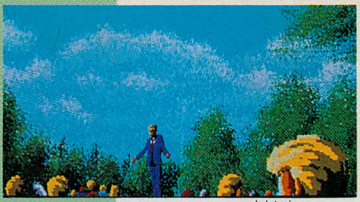
フロントにやってきた。従業員に聞いてみると，確かにリーオ・ガルシーヤの名前が宿泊リストに記入されているそうだ。いくら巨大な情報網を持つ私でも，たまには自分の足で確認をとることぐらいある。結局，自分自身が一番信用できるのかもしれない。



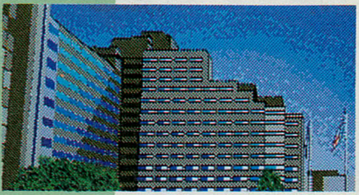
テムズ川のほうへ足を運んでみた。この川も徐々に汚染化への道を歩んでいる。いや，歩まされているのだろう。気の毒なことだ。

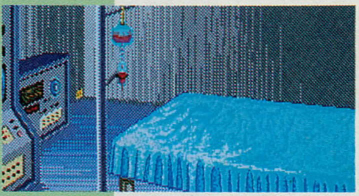






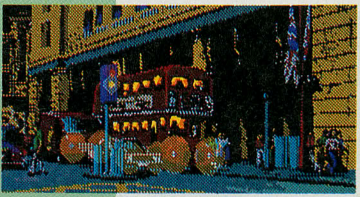
人々の生活に，いちいち干渉したくはない。ざわついた場所よりも私にはオールドカスタムのような雰囲気があっている。そろそろ，家へ帰るとしよう。



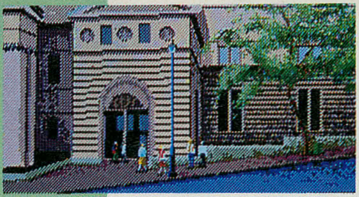


帰りぎわに会ったウイリアムに，衝撃的なことを告げられた。リーオ・ガルシーヤが撃たれたというのだ。どうやらウィリアムはリーオが狙われているのを知っていたらしい。

病室についたとき，すでにリーオは死んでいた。裏の世界で生きているとはいえ，人が死ぬというのは後味の悪いものだ。私はウィリアムとともにリーオ狙撃犯を追うことにした。







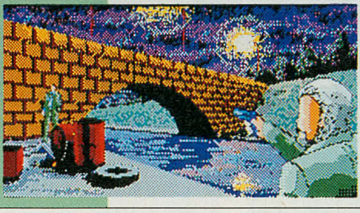


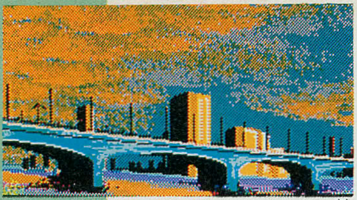
いったい犯人はどこから逃げだそうとするだろう？ 私なら，チェックが最も甘い交通機関を使うはず。…よし。私は自分の推理を信じて，駅へ走った。

それにしても，狙撃犯は何が目的でリーオを殺したのだろうか？ 私とコンタクトをとったことが原因か，それともリーオ自身恨みを買うようなことをしていたのだろうか。どっちにしろ，結論を得るためにはスペインに飛んでみる必要がありそうだ。



ついに狙撃犯を追い詰めた。奴は銃を持っている。私は威嚇のために銃を抜いた。S&W645である。殺さずに捕らえて，目的を吐かせてやりたいのだ。





しまった！ ちょっと気を取られた隙に，ヤツは私に向かって銃の引き金を引こうとする。…これまでか!?

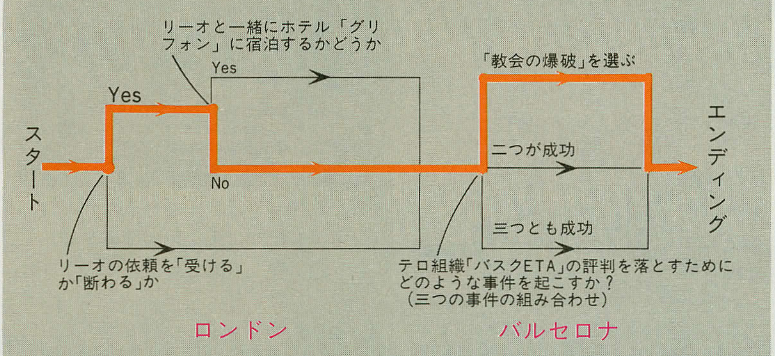
ズギューン！…1発の銃声が聞こえた。しかし，予想とは裏腹に，血を流しながら倒れたのはヤツのほうであった。その後ろに立っているのは――ウィリアム！ サンキュー，後始末はまかせたぜ。

私は自分の関った事件にケリをつけるため，一路スペインへ向かうことにした。

☆「ガウディ」のマルチプロセスシステム

一本道のAVGが多い中，『ガウディ』ではマルチ・プロセス制というのを採用している。プレイのしかたによって，ある程度，ストーリーの途中経過が変わるってシステムだ。具体的にどこでどう変わるのか，それは図のとおり。HRシステムをうまく利用したりして，全部のストーリーを楽しんじゃおう。

「ガウディ」ストーリーの流れ（━が，本文中で紹介している道すじ）



●他のストーリーを選ぶとこんな画面が見れる!!



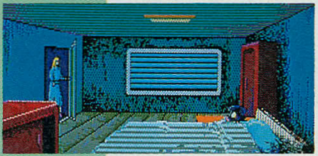
おや!? ロンドンでの依頼をOKしつづけると，リーオは殺されずにバルセロナでの会合に出席するんだ。しかし，彼は結局このあと殺されてしまう。救われない人…。

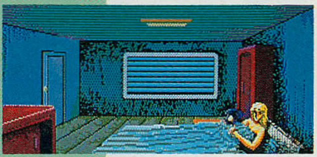






アンナとの待ち合わせ場所は，ストーリーによって違う。全部で3か所もあるんだ。港での待ち合わせシーンはなかなかキレイだね。

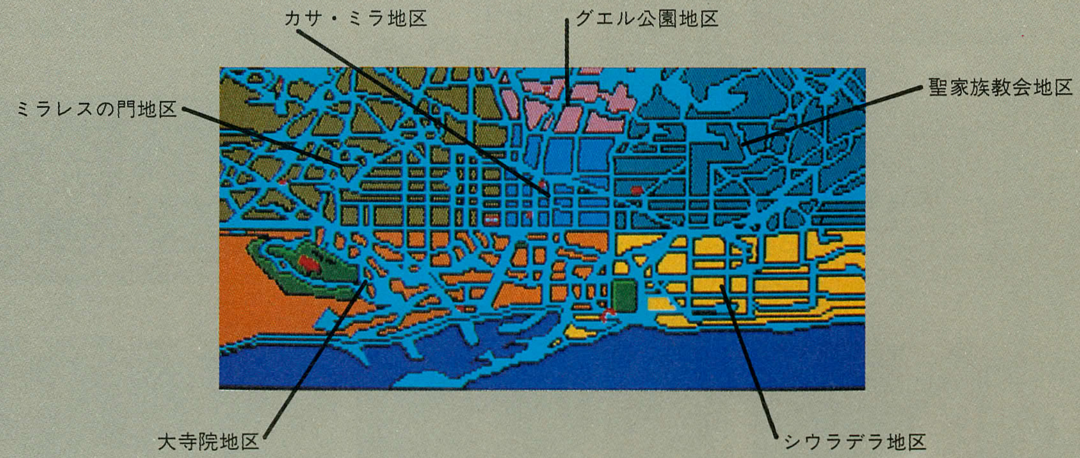


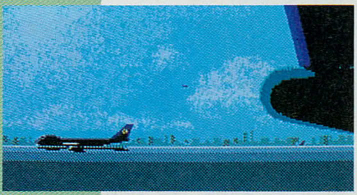


ホラホラ，自分が宿泊しているホテルにアンナが尋ねてくるときだってある。このグラフィックを見るのは，ちょっぴり難しいかも。

IN SPAIN バルセロナに暗躍する野望

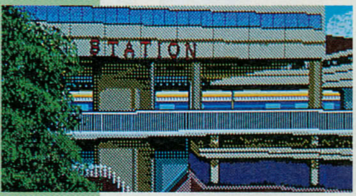
バルセロナMAP







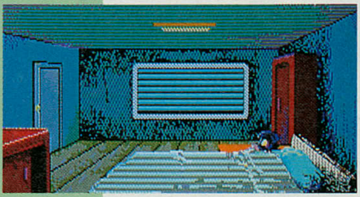






熱い風が私の肌をなでていく。ここはバルセロナ。ちょうど今の時期は，オリンピック関係で盛り上がっており，観光客も多い。私は空港を出て，リチャードがキープしてくれたホテルへ向かった。どうせ今回の仕事もすぐに片がつくことだろう。そうしたらリチャードには悪いが，オリンピック見物でも楽しませてもらうことにするか。

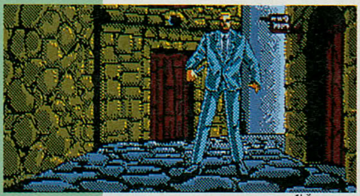




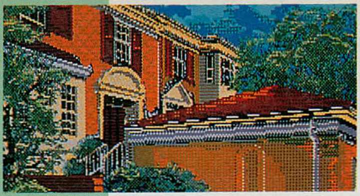
おいおい，いくらなんでも，こんなに汚いホテルを取るほど，金がないわけじゃないはずだ。リチャードにホテルの予約をたのむと，いつもこれだからなあ。まあいい，仕事，仕事。さあ，リーオの家に行って，スペイン共産党について聞いてこようか。



うわっ？　ホテルを出ると，1台の車が襲いかかってきた。明らかに私に対して殺意を持っている。くっ，どこか身を隠す場所は……おっ，あの路地が使えそうだ。いくら何でも，あの狭さならば入ってこれまい。私はその路地に飛び込むようにして逃げ込んだ。



一難去ってまた一難。路地に潜んでいたこの男は，私を殺すために雇われたチンピラらしい。こんなところで銃を使ったらどうなるかわからない。相手はナイフを持っている。素手対ナイフか。かなりつらい戦いになりそうだな。



ここがリーオの家だ。いかにも彼らしい簡素な作りだ。私は息を整えて，扉を叩いた。死者の家族と会うほど，辛いことはない。ドアを開けたのは，少々歳のいったご婦人。彼女がリーオの愛した女性らしい。私はリーオ婦人に招かれて家の中に入っていった。



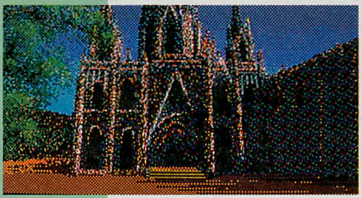
私の名を告げると，彼女はリーオから私宛ての手紙があることを教えてくれた。彼はこうなることを予測して，スペインを離れる前に手紙を残していったらしい。その手紙には彼の同志としてフランシスコという人物の名と，電話番号が記されていた。私はリーオの家を離れ，ホテルに帰るとその番号に電話をした。



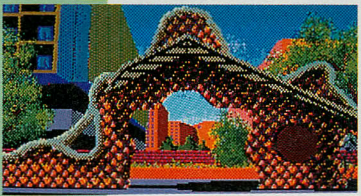
電話での打ち合わせで，ここホテル〈アベニーダ・パラス〉で会合を持つことになった。私の泊まっているホテルとはまさに雲泥の差。おっと，そろそろ約束の時間だ。私はフランシスコが待っているアベニーダ・パラスに入っていった。



中ではフランシスコと１人の女性が待っていた。彼女の名はアンナ。同じスペイン共産党の議員らしい。フランシスコの話では，共産党は今や２勢力に分離してしまっていると言う。そこで勢力維持のために社会党との接近をはかることにし，私を招いたようなのだ。これで納得がいく。社会党への接近を心良く思わない連中が，リーオを殺し，私をも殺そうとしたのだ。煮え切らないフランシスコに考えをまとめてもらうため，もう１度明日，会合を持つことにした。



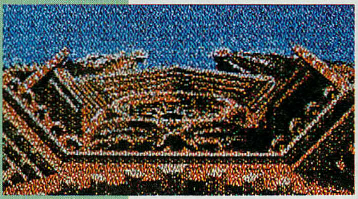
ホテルに帰ると，アンナから電話が入った。バルセロナ市内を案内してくれるというのだ。たまには息抜きも必要だろう。私はアンナの誘いを受けることにした。





かずかずのガウディの残した建築物たち。私はこういう，くねくねと曲がったものは，あまり好きではない。リチャードの趣味もわからないが，ガウディの趣味もわかりそうもないな。アンナはガウディのこと，そしてその建築物のことを話しながら，私をいろいろなところへ連れていってくれた。

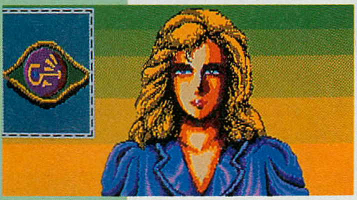








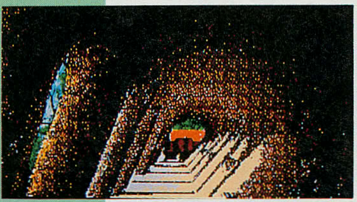
「大寺院」からはじまり，「ミラレスの門」「カサ・ミラ」「サグラダ・ファミリア」「カサ・ビセンス」「グエル公園」と回ることにした。サグラダ・ファミリアについたとき，私はジョン青年のことを思いだしていた。あの事件を境に，私は裏の世界へと足を踏み入れたのだ。決して忘れることはないだろう。いや忘れてはならないのだ。



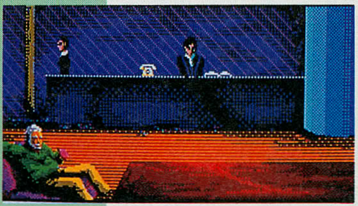
いつしか私の目は，アンナに向けられていた。ふと見ると，彼女の洋服の襟の裏に，不思議なマークのバッジがついているのに気づく。襟の裏につけるのには，何か意味があるのだろうか。







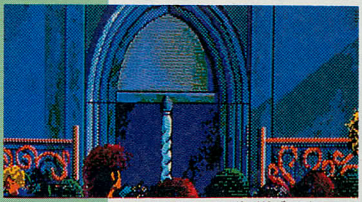
グエル公園が，私が最後に案内された場所だった。アンナの建築物に対する知識は，私とはくらべものにならないほど高い。彼女のおかげで，伝説の芸術家，アントニオ・ガウディについても，人並み以上の知識を得られたような気がする。



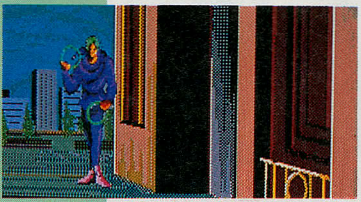
自分がホテルに帰ると，ロビーに酔っぱらいが入り込んでいた。こんなヤツの侵入を許すとは，やはり安ホテルのことだけはある。無視して自分の部屋へ向かうのが賢明だろうとは思ったのだが，運悪く，つかまってしまった。しかたがない。適当に相手をして，逃げだすか。



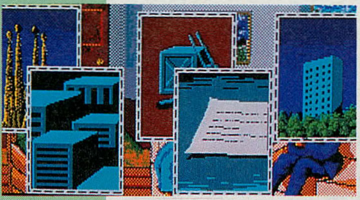
しかし，酔っぱらいは私の名を聞くと，おもむろに手紙を差しだした。封を開くと，なんとリチャードからのものだ。こちらでの情報の収集方法が書いてある。思わぬ収穫だ。酔っ払いに金を渡し，私は自分の部屋へと戻ることにした。今日はもう寝るとしよう。



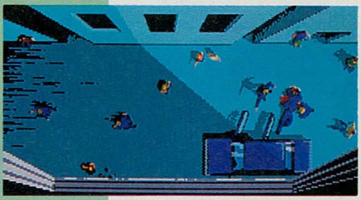
手紙には大寺院まえの大道芸人のことが書いてあった。私はそれらしき芸人を見つけ，目配せをした。もし彼が手紙に書いてある人間だったら，何らかの反応を示すはずだ。案の定，彼は急に演技を打ち切り，寺院の裏へと入っていった。言うまでもなく，私はその後を追った。



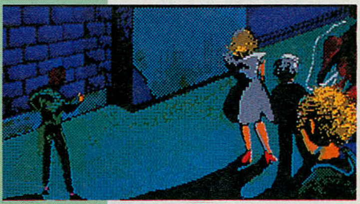
やはり彼もまた，裏の世界の人間であるらしい。目つきは鋭く，さっきまでとは別人のようだ。私は彼からリチャードにたのんだ資料を受け取ると，その場を後にした。裏の世界の人間は，よけいなことなど話さないものだ。ビジネス・オンリーで行動すればいい。



フランシスコとの話しあいの結果，テロ組織「バスクETA」を使って，社会党との接近を計ることにした。そのためにはきっかけをつくらなくては…。私は，「バスクETA」に対する批判を高めるために，自分で効果的と思われる情報を流すことにした。まず「サグラダ・ファミリア」の破壊工作。次に官房庁への声明文。最後に新聞社襲撃を選んだ。あとはこれらを「バスクETA」に実行させればいいわけだ。私は2人に，明日の新聞を楽しみにするように伝え，ホテルへの帰路についた。





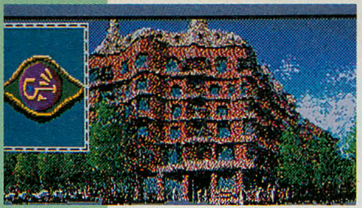


翌日。私は珍しく早く起き，ボーイに新聞を持ってこさせた。ばかな！——新聞を見て私は驚愕した。サグラダ・ファミリアに仕掛けた爆弾が発見されたのだ。あの爆弾のことを知っているのは私だけのはず。いったいなぜ発見されたのだろう。しかし，幸いにも残りの二つはうまくいっている。これで社会党も動くだろう。金をもらってスペインともおさらばだ。

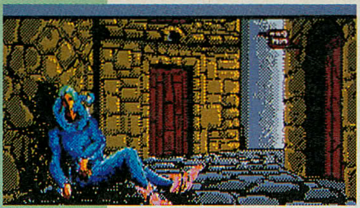
そのときアンナから電話が入った。なんと，フランシスコが殺されたというのだ。

さらに，急に外が騒がしくなった。窓から外を覗く。そこには血塗れになって倒れている社会党党首の姿があった。……これでなにもかも失敗に終わったわけだ。この殺人は，共産党のしわざだと考えられてもしかたがないだろうから。

とりあえず，私はアンナから金を受け取るために，待ち合わせ場所を指定した。

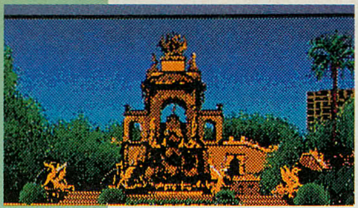


ふと「カサ・ミラ」によってみた。あっ，これは…！「カサ・ミラ」の入口にはアンナの襟の裏についていたバッジと同じマークの紋章がある。どうやら調べてみる価値がありそうだ。私は大道芸人に調査を依頼した。



なんてことだ！　私がつぎに大道芸人にあったとき，彼はすでに絶命しかけていた。が，とぎれとぎれながらも，彼は最後の力を振り絞り，私に情報の書いてある文書のありかを伝えてくれた。

その文書にはこう書かれていた。『あのマークはガウディのマークといい，



ガウディの建築物にはすべてついているマークである。しかし，それは表の世界でのことだ。裏ではもうひとつ別の意味を持っている…』と。

ということは，まさか……。どうやら私のバルセロナでの捜査は，意外な結末を迎えそうだ。

☆スペインの思い出

知ってる人も多いとは思うけど，ボクは88年の3月に，スペインに行ってきた。これはTV番組『地球発19時・ドラクエⅣを予想する!!』の出演者として，ドラクエチームがスペインを旅行した足跡を調べ,『ドラクエⅣ』を推理しちゃおうって企画だったのだ。仕事とはいえ，ただでスペインに行けちゃうわけだから，うれしくないわけはない。

スタッフの人たちとのミーティングや撮影で，ほとんど自由時間はなかったものの，やはりガウディの聖家族教会を実際にこの目で見れたってのは，大きな収獲だった。ぬけるような青空を突くかのごとくそびえ立っていたそれは，まさに圧巻という言葉を持って表現するしかない建造物だった。中の塔に入って，らせん状になった石段を昇り降りしたり，塔と塔との間の渡り廊下を歩いたりすると，よくRPGの題材として登場する中世ヨーロッパのイメージが自然と頭の中にわき上がってくる。なるほど，ドラクエのスタッフが慰安&取材旅行地に選んだ理由が，



わかるってもんだ。

で，そのガウディの聖家族教会の正面には，緑の多い美しい公園がある。中央の大きな池には，聖家族教会がみごとに逆さまに映っていて，その美しさと言ったら見る者にため息をつかさずにはいさせない。が，しかし……。

多くの現地の人たちがその風景を観賞している真っただ中で，ボクはなんと，携体用のバッテリーをつないだファミコンとテレビを使って,『ドラクエⅢ』をプレイしていた。「ガウディの建築物と『ドラクエⅢ』の塔の構造を比べろ」っていうディレクターの指示があったからだ。もちろん，むこうの人たちはそんな理由を知るわけはないし，ファミコンすらも知られていないから，公園中の人たちから集まる奇異の目・目・目…。ああ，かつてこの神聖なるガウディの建築物を前にして，これほど不徳なことを行なった者がいるのであろうか？なんて恥ずかしいボクのスペインの思い出……。

ガウディ開発日記

Message from Creator

シナリオ・ライター　井上一義

89年冬……それが動きはじめたときに彼(使いっぱ井上)はそこにいた。ガウディ，この著名な建築家をそのときの彼はよく理解していなかった。その中途半端な理解があのような呪いを起こすとは……

89年初春……呪いは我々開発スタッフに降りかかった……バグという名前の呪いが。画面上に出没する『柔』の文字,「やっぱりバルセロナが舞台だからまずいんじゃなーいー」「まちがいないこれはアントニオ・ガウディの呪いだ，ちゃんとお参りに行かなかったからたたられているんだー」等々の声が彼（キャッツ井上）の口からもれる。

89年春……大寺院近景の壁の上に浮かび上がる大道芸人の顔，グエル公園とサグラダファミリアで起こったアンナ・〇デランス事件，豪華ホテルの前に浮かぶアンナののぞき目事件と次々と怪現象が彼（おちょうし井上）を襲う。憔悴する彼（おたく井上）。

89年梅雨入り……再び『柔』の文字がスタッフを襲う。彼(リチャード井上)が切れる「うぉぉぉぉぉ俺の青春を返してくれぇぇぇ」。しかしマスターアップのときは静かに迫っている。

89年初夏……もはや一刻の有余もない。そしてスペースもない。過酷な戦いの末ついに彼(井上一義)はガウディの魔力に打ち勝ち，ゲームを創り上げることができた。……合掌。





展望台〜MURDER ON THE TOP

ワープロ派の人、単語入力型AVGはいかが？

●対応機種／価格：
PC-9801シリーズ（5インチ2HD×2／3.5インチ2HD×2）
PC-8801mkⅡSR以降シリーズ（5インチ2D×3）
価格はすべて7,800円
●発売日：'89年6月21日
●発売元：クロスメディア
執筆協力：佐久間亮介

『展望台』とは，なんとゲームのタイトルらしからぬものだろう――このページを開いたとき，そう思った人もいるんじゃないかな。

タイトルどおり，このゲームの舞台となるのは，とあるビルの"展望台"。そこで目撃した数々の殺人事件をどうやって阻止するかという，ミステリー・ファンにはたまらない内容のゲームになっているんだ。

こう言うと，普通のAVGとなんら変わりがないように思えるかもしれない。だけど，実際にプレイしてみると，現在主流となっているタイプのAVGとは大きく異なっている点がいくつもあるのに気づく。

まず，そのストーリー設定。プレイヤーは展望台から外にでることなく，離れたところで起ころうとしている殺人事件を防がなくちゃいけないのだ。これほど狭い閉鎖空間で展開されるAVGも珍しい。

また，このゲームは，いくつかの小さなイベントのオムニバス形式を取っている。ある程度の順番はあるものの，どのイベントからクリアするかは，ほぼプレイヤーの好きなように選べちゃうのだ。当然，一つ一つクリアしていかなければ，エンディングにたどり着くことはできないんだけど，クリアに失敗してもそれを補える（おぎな）ようになっているのがオモシロイ。殺人者と自分が直接対決するという，敗者復活戦的イベントがプレイヤーに課せられるのだ。

極端な話をすれば，すべてのイベントに失敗しても，それぞれの敗者復活戦をクリアすれば，プレイヤーは華麗なるエンディングにたどり着けるってワケ。

それから，注目してほしいのが，コマンドの入力方式だ。最近のAVGでは，選択方式というのが常識のようになっているけど，この『展望台』ではあえて，ひと昔前に流行った単語入力方式を取っている。自分が行ないたい命令をキーボードから（動詞）＋（名詞）という形式で入力するっていう，例のヤツだ。

この形態が衰退してしまった理由は，いちいち単語を入力するのが面倒くさい，数字やカーソルで一発で選べる選択入力のほうがラク，というものだった。それによって，時代は選択入力方式全盛を迎えたわけだけど，操作性が良くなったのに反して，謎解きというAVG本来の楽しみが著しく減ってしまったというのは，みなさんもご存知のとおり。

『展望台』では，単語入力方式を復活させることによって，謎解きの要素を前面に押しだし，AVGとは何なのかということを再度ユーザーに問いかけているような気がする。

もちろん，制作サイドが一度消滅しかかったシステムを復活させたのは，ある程度根拠があってのことだろう。そう，最近急速に普及しているワープロがそれだ。

ワープロに慣れ親しんだ人ならば，単語入力型のAVGもさほどの抵抗もなくプレイできるのではないか？

しかも親切なことに，従来のコマンド選択入力方式もちゃんと残してある。全部の単語が登録されているわけではないけど，モードを選べば，カーソルでコマンドを選択できるんだ。

数々の新しい試みに挑戦し，ストーリー性を追及するのがメインとなっている昨今のAVGの流れにあえて逆行した――知名度はあまり高くないけど，『展望台』はとても興味深いゲームなのだ。



HOW TO PLAY あそびかた

コマンドの入力方法

基本的には，動詞と名詞の組み合わせで入力する。

(例) のぞく　ぼうえんきょう，びん　なげる

動詞と名詞の順番は，どちらが先でもかまわないけど，単語の間にスペースを入れることを忘れないように。



コマンドはこうやって入力する。単語入力型のAVGは実に久しぶりだ。

入力パターンについて

以下の入力方式の中から，自分の好きなものを選ぶ。

①カナ入力……カナキーをONにする

②ローマ字入力……カナキーをOFF，CAPSキーをON

③アルファベット入力……カナキーをOFF, CAPSキーをOFF

④選択入力……カーソルが点滅しているときに，F1キーを押せば名詞選択ウインドゥが，F2キーを押せば動詞選択ウインドゥが開く。↑，↓のキーで必要な単語を選んで，リターン・キーで決定。ウインドゥをキャンセルしたいときは，ESCキーを押すこと。

※通常のコマンド入力時に→，←，↑，↓のキーを押すと，それぞれ「みぎ　いく」「ひだり　いく」「まえ　いく」「うしろ　いく」と同じように移動ができる。



コマンド選択ウインドゥというのがコレ。入力した重要な単語は，つぎつぎとこのウインドゥに登録されていくぞ。

ゲームデータの記録，再開

「せーぶ」とキーボードから入力すれば，そこまでのゲームデータを記録することができる。セーブできるのは，全部で4か所。データがセーブされるディスク1には，プロテクト・シールを貼らないようにすること。

セーブしたところからゲームを再開したいときは,「ろーど」と入力すればOKだ。

ゲームの目的

望遠鏡をのぞいて見えるかずかずの殺人事件を，どうにかして防ぐこと。

ゲーム・オーバー

殺人事件を防ぐことに失敗すると，その犯人が展望台に現れる。そいつの逮捕にも失敗すると，プレイヤーは犯人の毒牙にかかってゲーム・オーバーとなってしまうのだ。

Inside The Package パッケージと中身



・パッケージ……噂の望遠鏡がドーンと描いてある。

・ディスケット…クロスメディアのロゴは，もうおなじみだよね。

・マニュアル……これは一読の価値あり。ゲーム中に起こる殺人事件に関する事柄が，町のニュースという形でそれとなく書いてあるんだ。ゲームを解き終えてから読むと，なるほどと感心しちゃうかも。

ホンキでPLAY ホンネでREVIEW

最近の作品にしてはとっても珍しい単語入力型のAVGだ。懐かしくて，涙で画面が曇ってしまいそう。AVGが日本に登場したときからプレイしているボクは，この単語入力というシステムには，すごく思い入れがあるのだ。

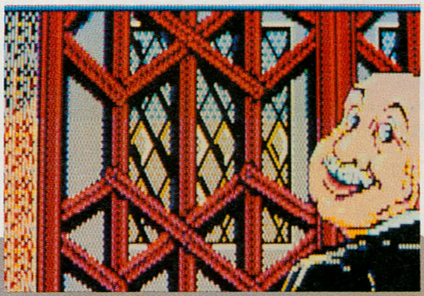
で，この『展望台』。カナ，ローマ字入力あり，単語記憶システムありと，単語入力型としては非常に親切にできている。でも，やはりこのゲームの好き嫌いは，単語をキーボードから打ち込むのに抵抗がないかどうか，というところできまってしまうのだろう。まあ，それほど陰険なコマンドがあるわけでもないので，最初の紹介でも触れたように，ワープロ派の人ならば，なんとかなるような気がするんだけど……。

ゲーム自体は，非常におもしろいコンセプトで作られている。移動できる範囲が極端に少なくて，すべての事件を間接的にクリアしなければいけない——ちょっと強引ではあるけど，今までにない設定には注目！

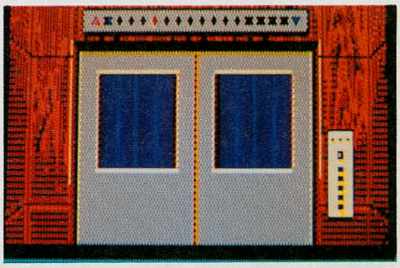
確かに，昔ながらの難しい部分が多少あったりもする。しかし，AVGファンの人には，異色作としてチェックしておいてほしい一作だ。

まずは展望台をひと回りしてみよう！

彼がメトロポール展望台を案内してくれるハンチコック氏だ。有名なメトロポール推理協会の会長を勤めており，その推理力はかなりのものだという。困ったときのハンチコック頼みって感じだね。



展望台へは，エンペラービルご自慢の，高速エレベータを使って72階まで登っていかなければならないんだ。壁も木製で，なかなかアンティークな作りになっている。高層ビルには何となくもったいない気がするね。

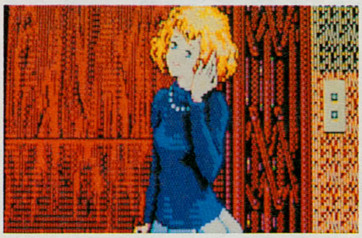


エレベータの扉が開くと，そこには女の子がいた。ハンチコック氏の説明によると，彼女はミス・メトロポールのセリーヌ＝ミラー嬢だそうだ。それにしても不自然なポーズ。まぁ，かわいいから許しちゃおう!!

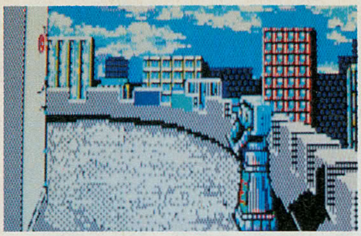


彼女はお近づきの証に，紙飛行機とボクの笛を交換してくれと言ってきた。ここで交換するかどうかで，後々の展開がちょっと変わってくるんだよ。ちなみに紙飛行機には彼女のサインが入っているそうだ。ミーハーな人には必須のアイテムかもしれない。



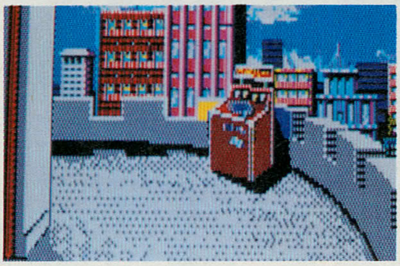


東西南北の4方向には，それぞれ一つずつ望遠鏡が設置されていて，あらゆる方角の景色を楽しめるようになっている。この望遠鏡が，これからキミにさまざまな体験をさせてくれるぞ。もちろん使用するときにはコインが1枚必要。コインは無駄使いしないようによ〜く考えてから使おう。





記念メダルの販売機だって置いてある。どこの展望台も日本とあんまり大差がないんだナァ。ボクはこれをはじめて見たとき，ジューク・ボックスと勘違いしてしまった……。このメダル，実はある謎を解く鍵となるんだ。詳しくは，いずれ誰かに聞くことになるだろう。

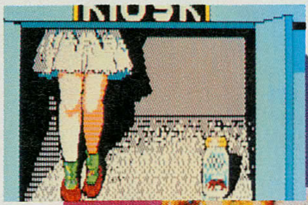


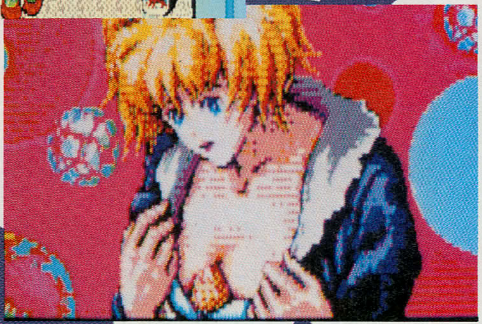
キオスク。売店だね。ここでは「ガム」「ウイスキー」「新聞」を購入することができる。このゲーム，なにげない物でも重要な役割を果たす場合があるので，持ち物はたくさん持っているほど有利だぞ。一種の生命保険みたいなものだね。

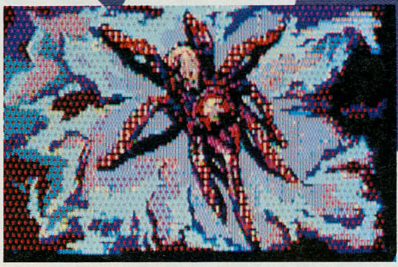




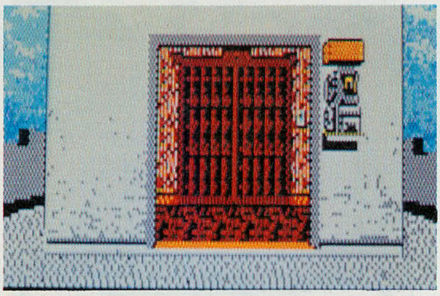
ある場所の扉を開けると，そこにはビンに入った毒グモ，タランチュラがいた。このクモ，実は彼女のペットなんだそうだ（なんてもんを飼ってるんだっ！）。驚かしたおわびにと，彼女はトウモロコシをボクにくれた。そうか，これをあそこで使えば……。



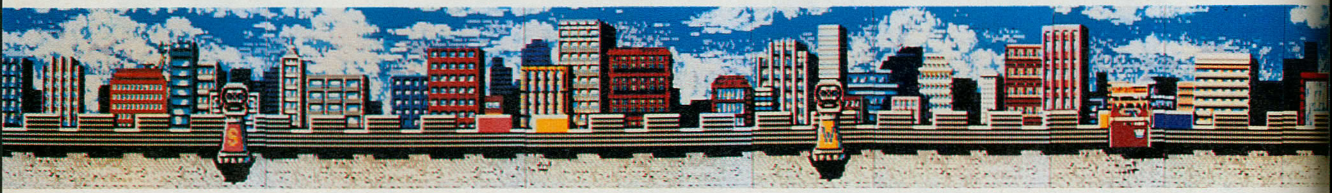


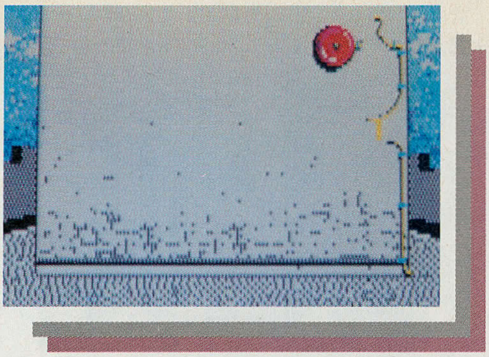


南側の壁には，室内に入るための出入口と電話が設置されている。特に電話は外への唯一の連絡手段なのでチェックしておこう。当然ながら，これを使うのにもコインが必要だ。

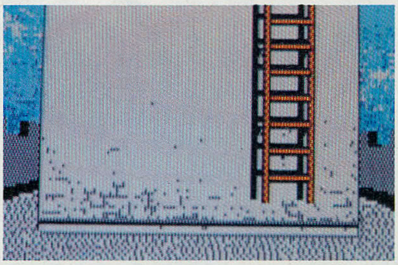


北側の壁には，非常ベルがついている。あれっ，よく見ると，この非常ベルは壊れているぞ。これじゃ，もしものときに役に立たないじゃないか。ここはボランティア精神でチョチョイのチョイと……。

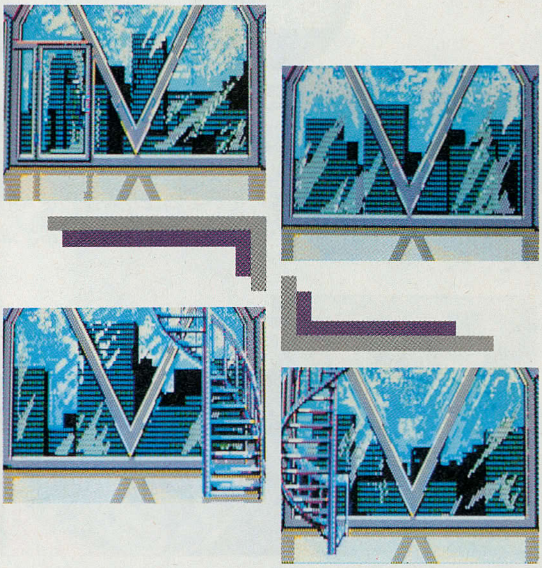




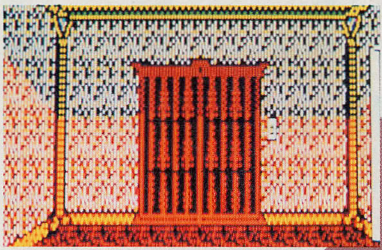
ハシゴが設置された壁。これを登っていくと上のガラスルームに行けるみたいだ。高所恐怖性のボクは，これ以上高いところに登りたくはないんだけど……。そういえば,「恐怖を克服することこそ生きている証」なんてセリフもあったっけ。

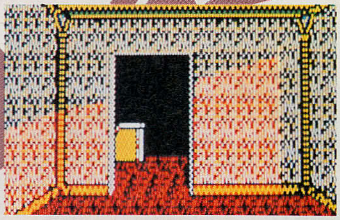


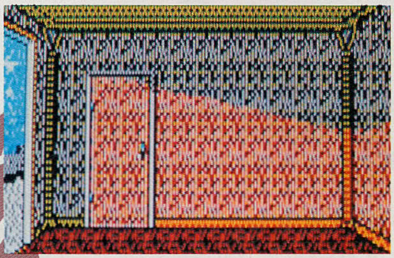
4方向が強化ガラスによる壁でできている部屋。らせん階段を登っていくと，さらに上にあるアンテナのところまでたどり着ける。ある事件を阻止するために，ここで○○○○○○をマクことになるぞ。会話をよく読んでいれば，自然にわかると思うよ。



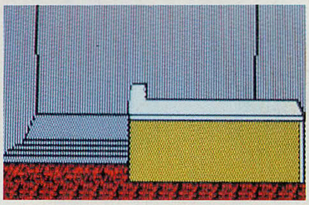
屋内に入ると，機械室への扉や下り階段への通路等が目に入る。ここのエレベータには奇妙な噂があり，夜，その前に酒を置いておくと，ビンだけを残して次の朝にはキレイにカラッポになっているというのだ。ホントかなあ？

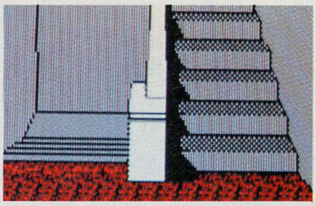


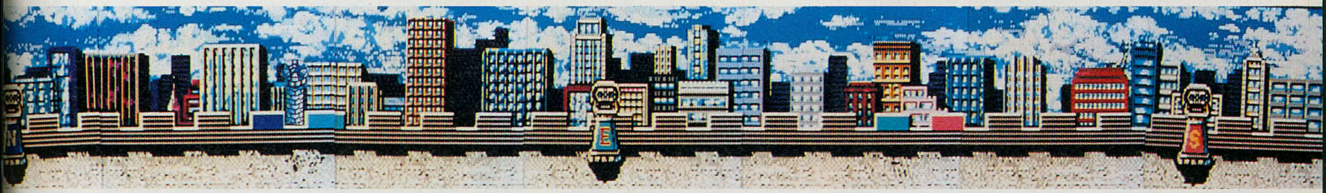


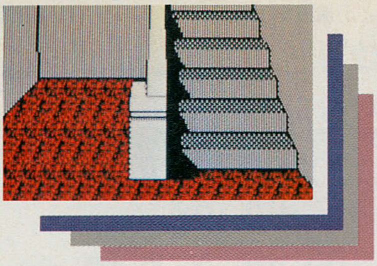


この階段を使うと，69階まで降りられる。69，70，71階にはそれぞれ不思議議なドアがあり，メトロポール展望台の五つの噂話に加えられている。この噂話の謎を解き明かすのも，キミの使命となることだろう。

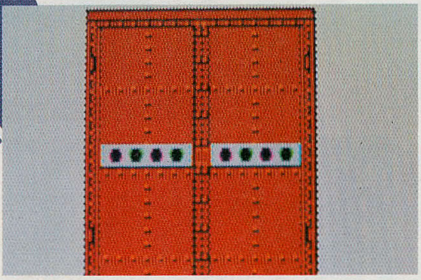








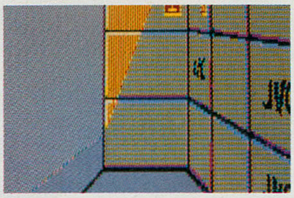
69階にあるパズルマニアが改造したという扉。その中心には八つの穴が開いている。セリーヌの家に電話をすれば，この扉を開けるためのヒントを教えてくれるぞ。電話番号は例の○○○○に書いてあるんだよ。そうそう，開けるには展望台に売っていたある物が三つ必要となるからね。



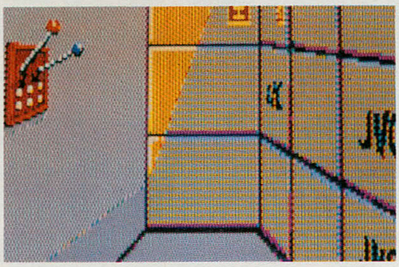
扉の奥には，日本製の電気機器のダンボール箱が山積みとなっていた。クレーンまであり，どうやらここは倉庫として使われているようだ。ここでは方向感覚が混乱してしまうことがあるので，自分の動きを把握しながら移動していこう。







倉庫内にあるクレーンを動かすためのレバー。使いかたを覚えておくべし。なにしろ，コイツがあとでキミの命を救ってくれることになるんだから。



展望台で遭遇した数々の事件

4か所にある望遠鏡のどれを覗いても，殺人事件が今まさに起ころうとしている現場を目撃することになる。それを，ここメトロポール展望台からどうやって阻止するか？また，もしも阻止に失敗すると，その殺人犯が目撃者であるキミを狙って，展望台にやってくる。当然，キミはそこで自分の身を守らなければならない。

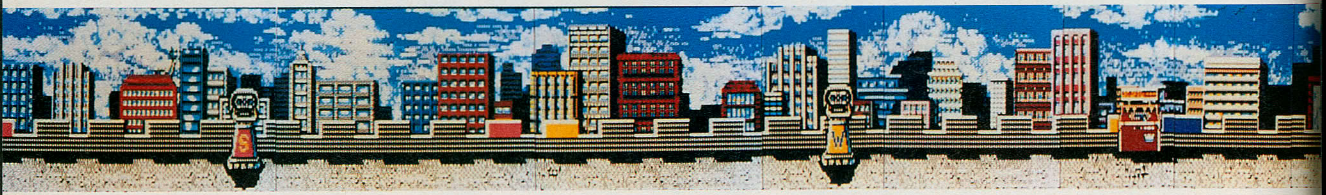
以下は，殺人事件を阻止するのに成功した場合と，失敗して殺人犯と対決することになった場合の両方について解説をつけたものだ。ゲームを持っているキミ，せっかくだからすべてのパターンのクリア方法を見つけだしてくれ。

北の望遠鏡

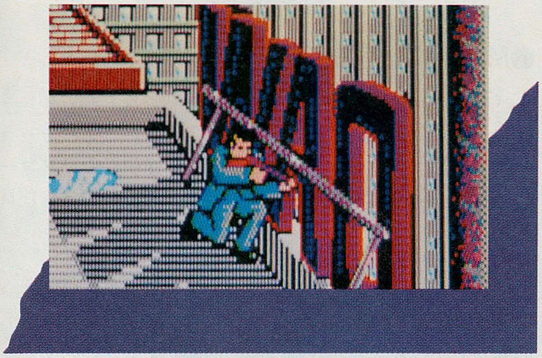
●Murder1：狙撃される男

どうしたんだろう，あの男。何かに脅えているみたいだ。手元にあるカメラで何かを見てしまったらしい。いったい何を……？　鏡やガラスに写っている物は左右逆になっているということに気づかないと，いつまでたっても話が進まないぞ。

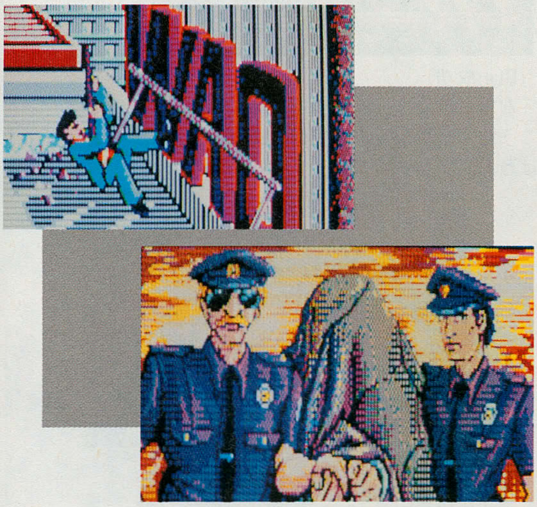




なんと男がファインダー越しに見ていたのは，自分の眉間に照準を合わす殺し屋の姿だった。しかし，今ならまだ阻止することができるぞ。幸い，ここから殺し屋が潜んでいるビルまでは，たいして離れていない。何か硬いものをぶつけて，殺し屋を倒すことができれば……。



(阻止成功)
へへへ，見事に殺し屋の頭に命中！　さすがの殺し屋サンも，空から○○が振ってくるとは思わなかっただろうな。



(阻止失敗)
男を狙撃させてしまったばかりか，ボクたちの顔まで見られてしまった。今度はボクがヤツに狙撃される番なのか？

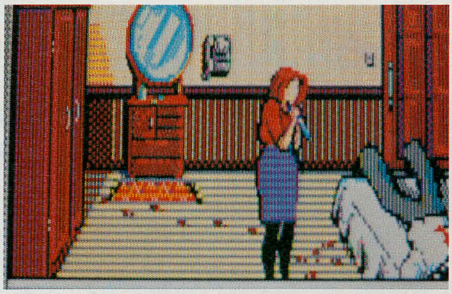


ついに狙撃犯がボクの目の前に現れた。ヤツの視界を隠してしまうような物さえあれば，反撃のチャンスがあるかもしれない。今日は風が強いから，○○○○○を投げれば……。風に飛ばされるくらい軽い物，というのがポイントだ。

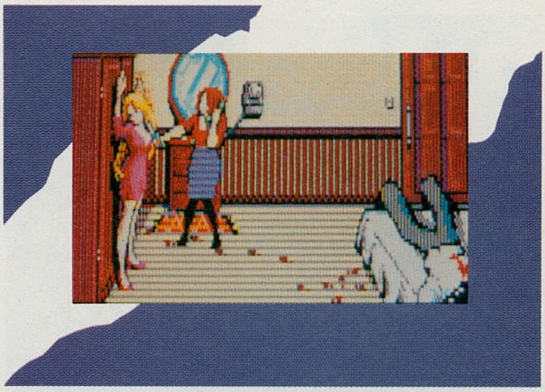


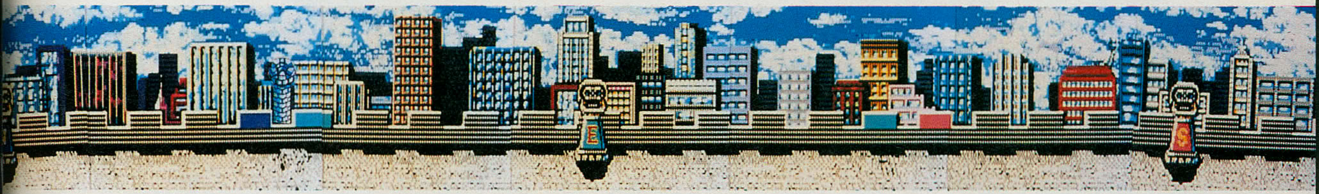
●Murder2：美女と野獣の殺し屋

むむっ，あれに見えるはまさしく殺人事件！　あの刃物を持った女が犯人なのだろうか。それにしては，なんとなく現場が不自然な感じがするなあ。ところで，もしもあの部屋にキミが隠れるとしたら，どこに隠れるかな。

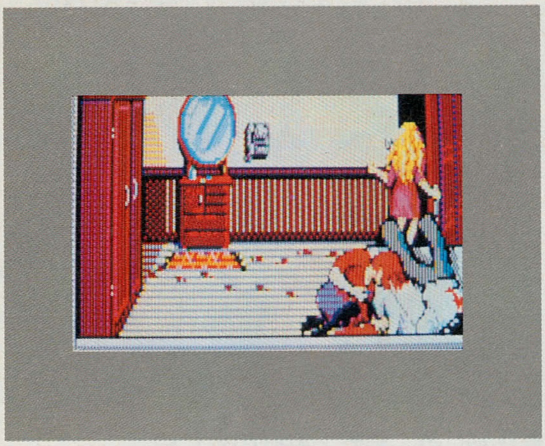


(阻止成功)
えっ，隠れていた犯人を，どうやって外におびきよせたのかって？　な～に，○○○を使ってちょっと脅かしてみただけさ。

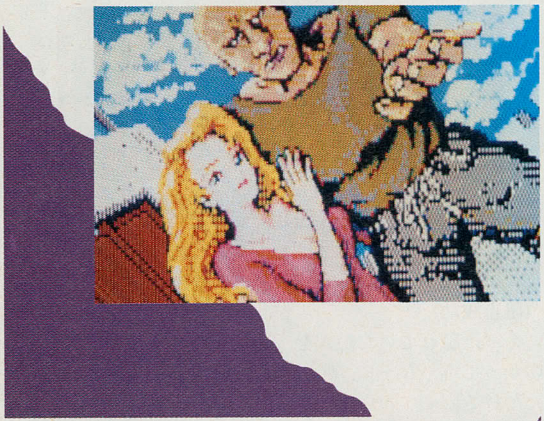


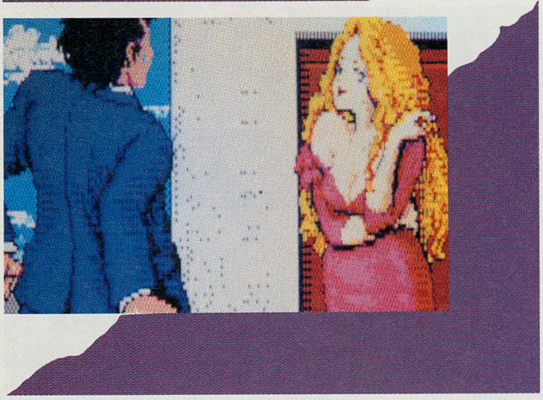


(阻止失敗)
あぁ，あの女性も殺されてしまった。あのブロンドの髪の女が真犯人だったのか。



美女と野獣という奇妙な取り合わせの殺し屋。このコンビでは，女のほうが主導権を握っているみたい。あの女を人質にとれば，バケモノみたいな男を黙らせることができるかも。まずは友達にでもなるつもりで，かる～く挨拶でもしてみたら？

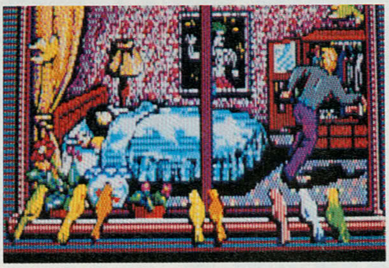




東の望遠鏡

●Murder3：眠れる森の美女

ハンチコック氏が〝眠れる森の美女〟と評した女性。うーん，寝姿の女性もなかなかカワイイなぁ。ここはカッコよく，セリーヌからもらった○○○○で空中からラブコールでも…。博愛主義の人は，窓辺でさえずる鳥たちと仲良くなるのもいいだろう。

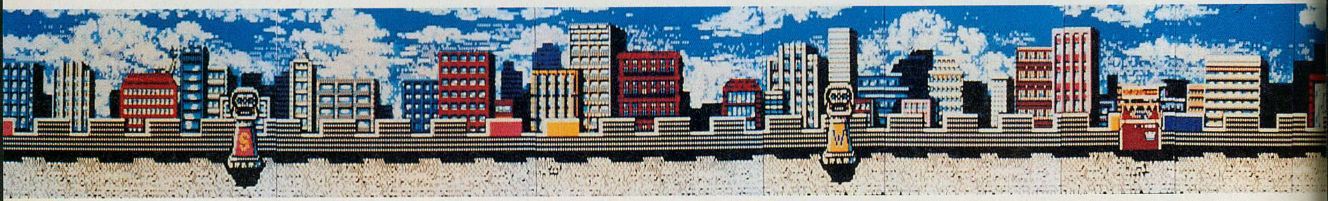


(阻止成功)
なんと彼女は，もう少しでガス中毒になるところだったそうだ。まさか，あの行動が彼女の命を救うことになるとはね。ハハハ……。

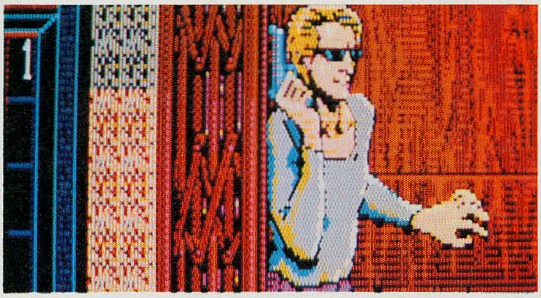


(阻止失敗)
なんてことだ。彼女は充満するガスで死んでしまったらしい。彼女の部屋から逃げるように立ち去った男が犯人なんだろうか。





やはり，貴様かっ！　この場面では，下にある倉庫まで逃げれば，ヤツをやっつけることができるぞ。ただし，事前にクレーンの動かしかたを覚えておく必要があるけどね。くれぐれも，行き止まりに追い詰められたりしないようにしよう。

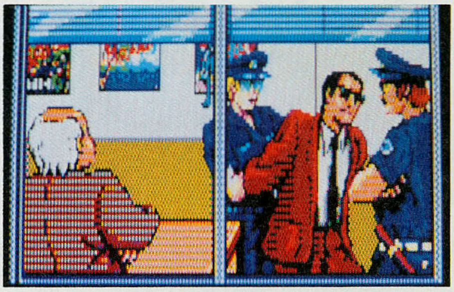


●Murder4：観光代理店強盗

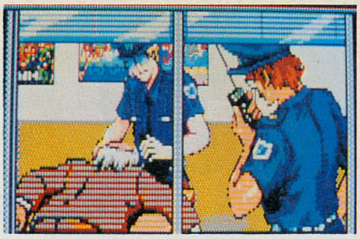
今度は強盗だ。ピストルを構えている男は，いかにもと言うほど人相の悪い男。とはいえ，この観光代理店の店名がわからないと警察に連絡のしようがない。どこかに店名の表示されている物は……？　それさえわかれば事件は解決だ。



（阻止成功）
ふふふ，わざわざ手掛かりになるものをボクたちに見せてくれるなんて，親切な犯人サン♥　おやっ，電話が……。



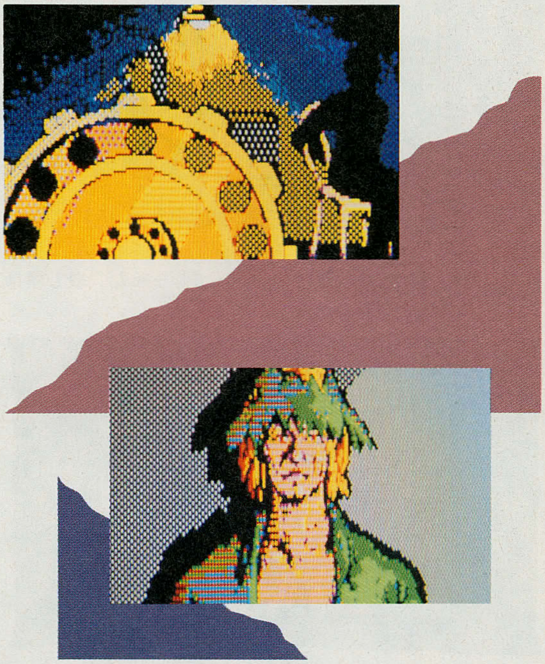
（阻止失敗）
努力も空しく，マネージャーを助けることができなかった。さぁ，殺し屋と対決だ！

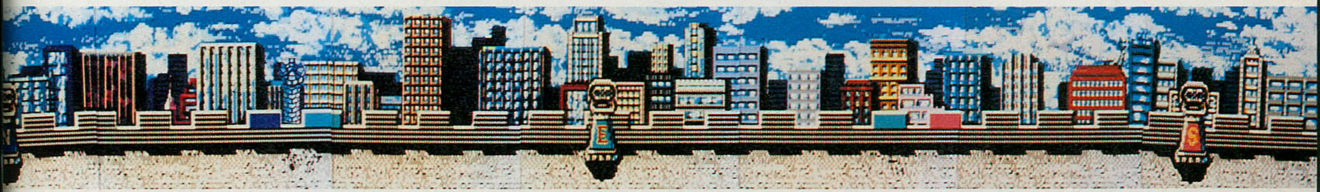


このシーンでは解法が二つあるんだ。一つはここに書いておくけど，もう一つは自分で見つけてみてね。1度，エンディングまで行かないとちょっと気づかないと思うけど。



くそっ，機械室のようなところに閉じ込められてしまった！　ここでキミは，メトロポール展望台の五つの噂話のうちの一つの真相を知ることになる。まずは自分が縛りつけられているイスを壊さなくては。やがて，その音を聞きつけて……。





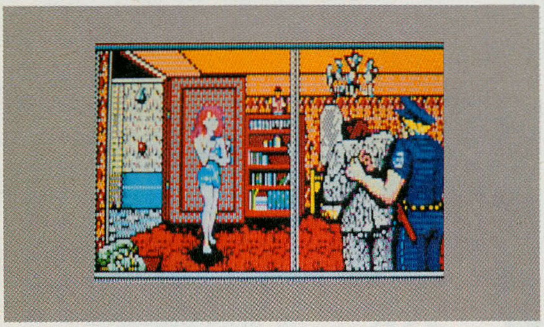
南の望遠鏡

●Murder5：シャワー・ルームで襲われる女性

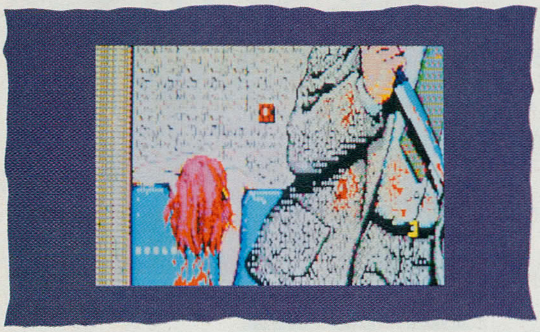
大変だ！　殺し屋がシャワー・ルームにいる女性を襲おうとしているっ!! 彼女に気づかせるには，どうすればいい？そうだ，電話のベルで……。どうにかして，彼女の家の電話番号を知ることはできないだろうか？



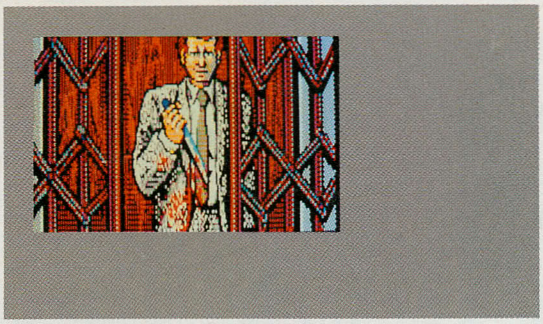
（阻止成功）
事件解決。電話番号はもっと違う意味で使いたかったのに……。でも彼女が助かったんだから，これからでもチャンスはあるよね。



（阻止失敗）
シャワー・ルームが真紅に染まってしまった。殺し屋はきっとボクが捕まえてやる！

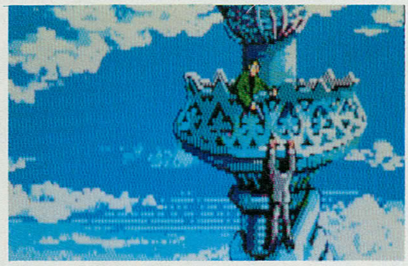


またまた殺し屋が展望台にやってきた。むこうは刃物だから，ボクたちがピストルを持っていると思わせればヤツも脅えて逃げてしまうだろう。コイツを使えば，ピストルと同じような音をたてることができそうだ。



●Murder6：平和の女神像での争い

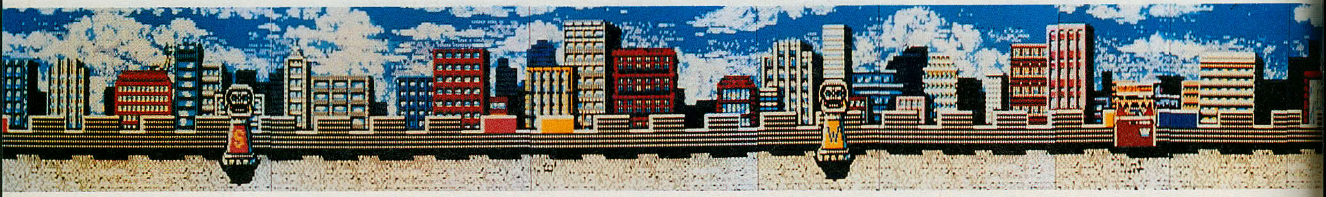
平和の女神の持つ聖火の上から，男が落とされそうになっている。ここからボクにできることと言ったら，いったい何があるんだろう？　××××××がこのへんをパトロールしているという話を聞いたことがあるんだけど……。

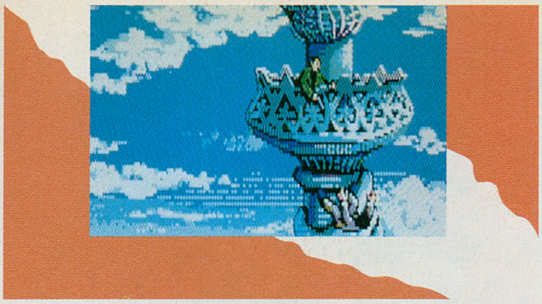


（阻止成功）
やったあ。○○○を使って連絡に成功したぞ。××××××がきてくれて，一件落着。下の男も助かったし，犯人も逮捕されたし。

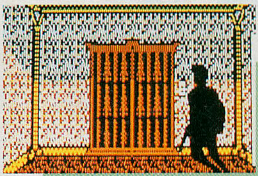


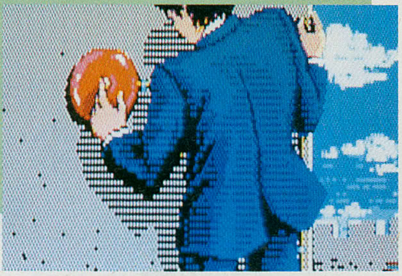
（阻止失敗）
とうとう下の男は力尽き，落ちてしまった。警察にも連絡したし，あとは彼らにまかせておこう。





ボクたちが警察に届けたのを恨んでいるのか，殺人犯が現れた。最良の策がないうちは逃げたほうが得策だ。非常ベルの所まで行けば，なんとか……。

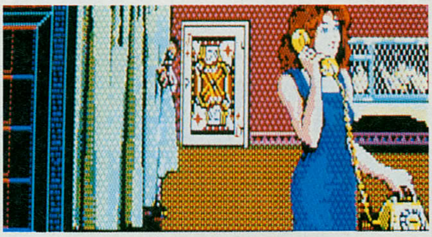




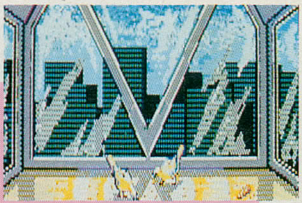
西の望遠鏡

●Murder7：黄金のハト

またもや女性の命を狙って殺し屋が隠れている。部屋をよく見てみると――あれ，あそこにあるのは鳥小屋じゃないか。あのハトを使えば，彼女と連絡が取れるかもしれないぞ。それには，望遠鏡をのぞく前に，ハトを手なずけておかなくっちゃ。



（阻止成功）
なるほど，五つの噂話にでてきた黄金のハトとは，彼女が飼っていたハトのことだったのか。また一つ謎が解けたぞ。

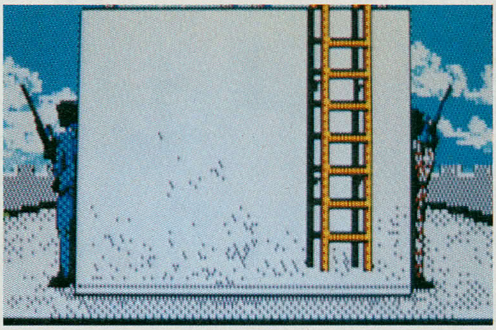


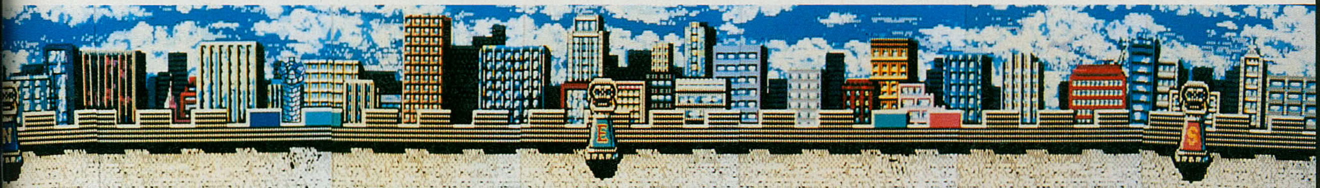


（阻止失敗）
うかつにも犯人を挑発するようなことをしてしまうと，彼女は殺されてしまう。くれぐれも軽率な行動はしないように。

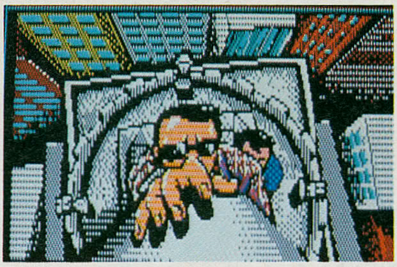


いつの間にか，殺し屋が背後に潜んでいた。こういうときは……昔から言うだろ，逃げるが勝ちってね。ちょうどハシゴもあることだし，上に逃げれば大丈夫かもしれない。



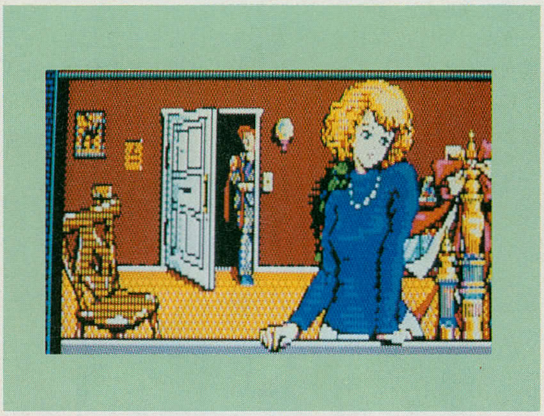


アンテナまで追いつめられちゃった。待てよ，このアンテナには，手をかけられるようなところなどないはずだ。コレを使って滑りやすくすれば……。犯人さん，さようなら！

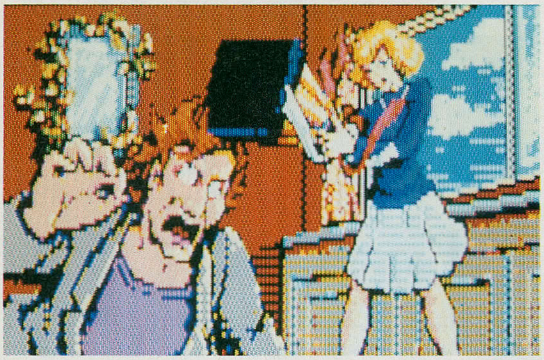


Murder8：ミス・メトロポールの指輪

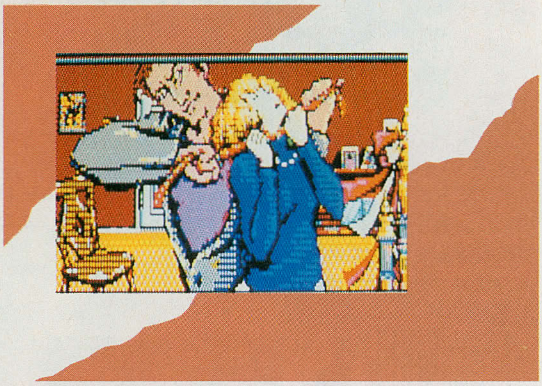
扉のむこうから誰かがのぞいている——。ヤツがセリーヌの言っていた，指輪を狙っている殺し屋だな。このままでは彼女の命が危ない。彼女から預かった○○○をエイっと×××すれば，ヤツの注意をそらすことができそうだ。あとは彼女の対応しだいだね。

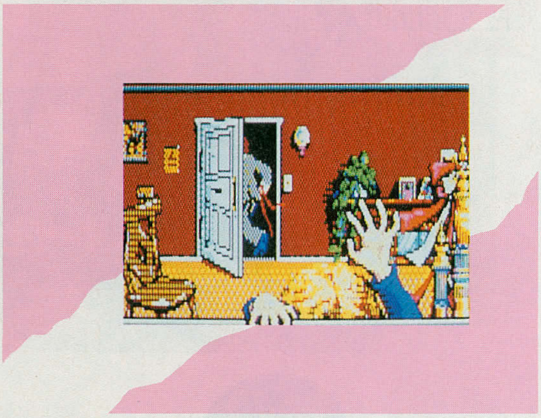


(阻止成功)
殺し屋が○○○に注意を奪われているスキに，セリーヌのトロフィーでの1発が見事にきまった。これで彼女の悩みも解消されたってわけだ。

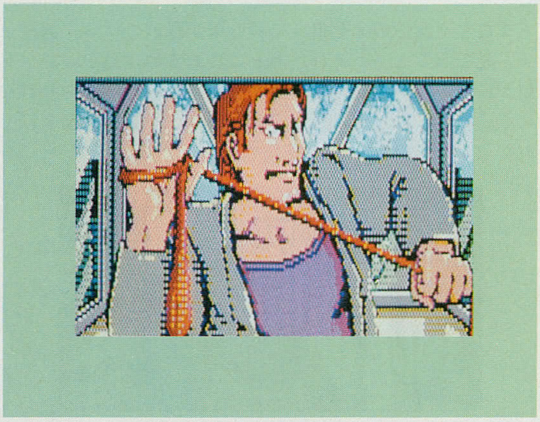


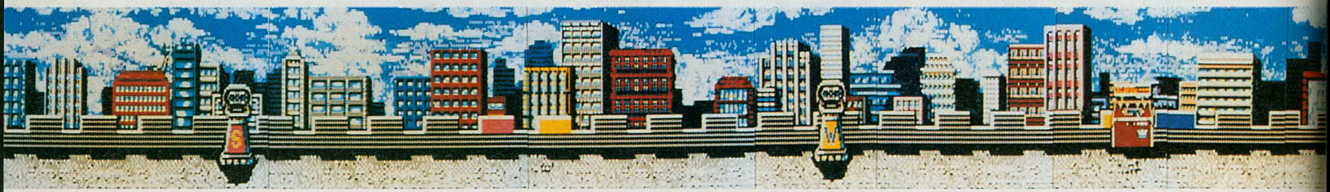
(阻止失敗)
セリーヌまで絞め殺されてしまった。殺し屋の次のターゲットは○○○を持っているボクたちのはずだ。





殺し屋はガラスルームでボクたちを待ち伏せていた。うかつに動くと，ヤツのネクタイのエジキとなってしまう。とにかくガラスルームから逃げだすことを考えよう。売店のアイツを使うべし。誰だってあんなものを見せられたら，気絶してしまうはずだからね。





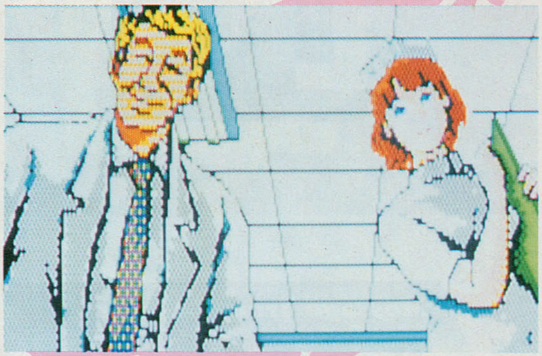
残念無念のバッド・エンド

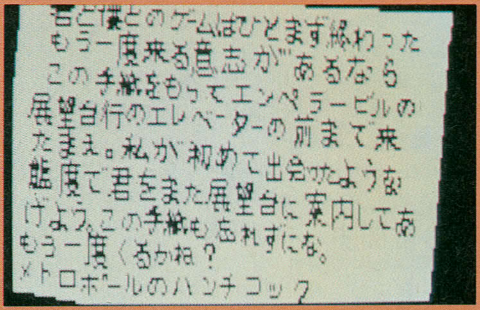
キミが不幸にも命を失うようなことがあると，場面は一転して病院となる。命は助かったものの（なぜ助かったのかは最後にわかる），展望台での冒険を中断しなければならないのだ。その場に残されたハンチコック氏の手紙には，キミからの新たな挑戦を待つとの文字が……。

こうなってしまっては最初からやり直す以外に手はない。はじめのうちは，この画面を何回も見ることになるだろう。





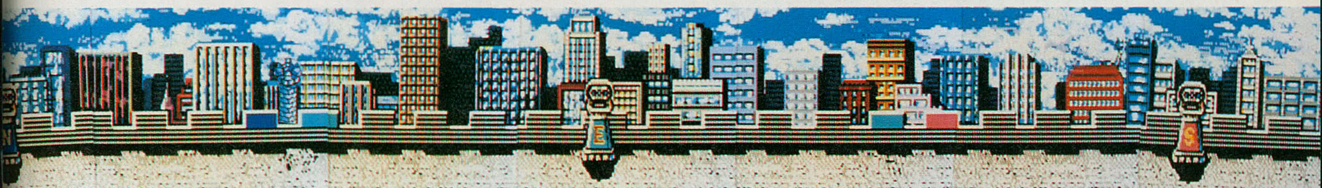




オールクリアのハッピー・エンディング

キミが展望台での事件をすべてクリアすると（殺人事件は阻止できなくてもかまわない），物語はエンディングへと流れていく。そこではプレイヤーを驚愕させる予期せぬストーリーが語られるのだ。今，マニュアルに書かれていたすべての謎が解き明かされる!!





関連映画

事故で車椅子の生活を送るカメラマンが，望遠鏡で向かいの家をのぞいていると……というプロローグではじまる映画がヒッチコック監督の『裏窓』。ストーリーにどことなく共通点を感じさせる『展望台』は，やはりこの映画の影響を強く受けているようだ。『裏窓』は名作と呼ばれる映画だけに，機会があったら見ておいたほうがいいぞ。



『裏窓』（'54米）
発売元：CICビクター，
日本ビクター
メディア／価格：
VHS　3,500円
LD　7,800円
VHD　7,800円
収録時間：113分

Message from Creator
プログラマー　岩沢慶明

すべての事件を解決するまで遊びこんでほしい

今，まさに人が殺されようとしている……。

遠く離れた摩天楼（まてんろう）の上から，その現場をたまたま双眼鏡で目撃した人が，事件を未然に防ぐためには，どんな方法があるか？　しかも，主人公（プレイヤー）は一度ならず，ナント8回も同じ状況でつぎつぎと事件をのぞいてしまうのです。

「電話をかけさせよう」
「光で信号を送らせよう」
「大声で怒鳴らせてみては……」
「でっ，伝書鳩を使おうか？」
「ウーム，しかし，手も足もでんとなると……」
「こんな設定はそもそも無理じゃ！」

もともとかなり無理のある設定の上で，八つの別々の解決策を考えるのは至難の技でした。アイデアの枯れ果てたシナリオ担当者がつぎつぎに去っていきました。

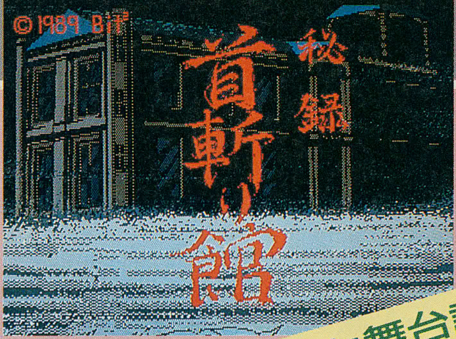
それでもこのムチャな設定を押しとおしたのは，単にプログラマー（筆者）が，すでに完成していた展望台を360度グルグル回れるシステムに愛着を感じていたり，ジャケットのイラストもすでにできていて，これがまた捨てがたかったりしたからです。かくも本末転倒なノリで，えーい，スプラッタじゃ，いっそドタバタに，などとさらに2年近い歳月をスッタモンダしたあげく，ようやく発売にこぎつけた『展望台』は，不条理をとおりこし，シュールな雰囲気漂う名作（？）に仕上がりました。

よくある電気紙芝居的な一本道のAVGではなく，どこからどうストーリーが展開するのかは，すべてプレイヤーまかせの柔軟さで，いいかげんな構造になっています。結末までのパターンは，作者自身にもよくわからないほどたくさんあるはずです。初心者は初心者なりの結末を迎えることができるため，簡単に終わってしまったという声も聞きますが，それで満足していては，このゲームの心髄（しんずい）には触れられません。

あなたは，本当にすべての事件を解決したと思いますか？　展望台のアチコチにある仕掛けは，全部わかりましたか？　極めつけは，一度結末を見てからでないと誰も思いつかんなぁというコマンドによってのみ展開する隠しストーリー。ヒントは，展望台北側の売店の娘の行動の中にあるんですけど，はっきり言って，この娘は変態です。あまり相手にしないようにしましょう。

とにかく奥の深いゲームです。真剣に悩まず，軽い気持ちで意外性に驚きながら，『展望台』という名の不思議な小宇宙を探索してください。





秘録・首斬り館
逐電屋 藤兵衛

AVGの新たな舞台設定を開拓した電脳時代絵巻

○対応機種／価格：
MSX2シリーズ（3.5インチ2DD×5）
PC-8801mkⅡSR以降シリーズ（5インチ2D×7）
8,800円
○発売日：'89年5月15日
○発売元：BIT 2

執筆協力：佐久間亮介

題名から察しがつくとおり，このゲームの舞台となるのは徳川幕府全盛の江戸時代。テレビドラマでは「時代劇」と呼ばれるジャンルがしっかり確立しているけど，AVGでこのへんの時代を描いた作品は，すごく珍しい。電脳時代絵巻とでも呼んだらいいのだろうか。

どういうわけかコンピュータ・ゲームって，各ジャンルごとに設定・背景等がかたよっているような気がするんだよね。たとえば，AVGだったら探偵物かSF物，RPGだったらファンタジー物，SLGだったら歴史物（これは仕方がないのかもしれないけど）……。そういう意味じゃ，この『首斬り館』はなかなか果敢なチャレンジをしてくれたと思う。小説や映画がそうであるように，AVGにだって，いろいろな時代・国・世界を魅せてほしいものね。

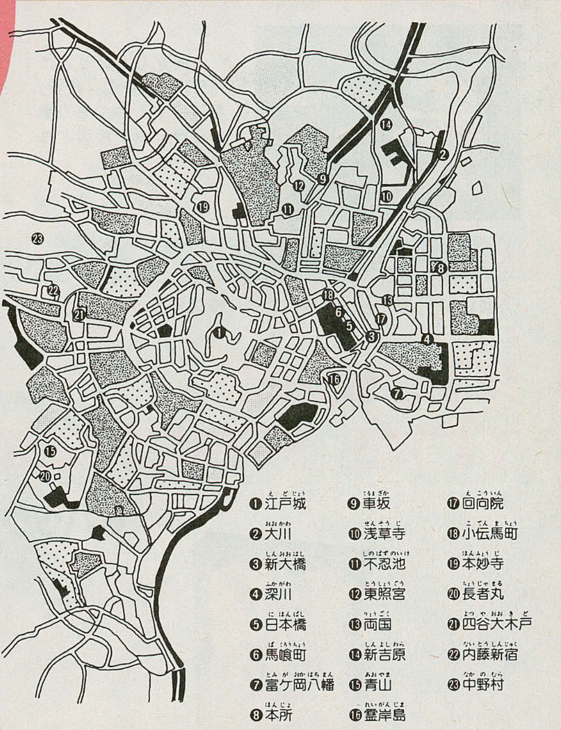
ストーリーは，〝逐電屋〟という裏稼業を営む主人公を中心に，江戸の影の歴史がいろいろと描かれている。この逐電屋っていうのは，徳川綱吉が発した「生類憐みの令」によって打ち首になろうとしている人たちを，江戸の外へ逃がしてやるために生まれた稼業のこと。それにからんでくる，神隠しに会った3人の娘たち，奇妙な技を使う殺し屋たち，島原の乱と謎の妖術師・来留須……。

もちろん，その大部分はこのゲームのために用意された架空のシナリオなんだけど，なかなか見事に実際の史実と対照させてあって，ついつい信じたくなっちゃうくらいなんだ。逐電屋っていうのも空想上の職業だということを，念のため書いておく（くれぐれも日本史のテストで間違った答えを書かないように）。

なんでもスタッフの人たちは，シナリオ設定をするために，図書館や博物館を駆けずり回って資料を集めたんだって。ちゃんと「時代考証」がしてあるそうだから，そのへんに注意しながらプレイするといいよ。

江戸時代が舞台ってことは，当然，みなさんが良く知っている有名な人物も数多く登場する。後世にその名をとどろかした俳人，松尾芭蕉だとか，テレビでおなじみの水戸光圀公，すなわち黄門様だとか……。しかも，それぞれのバック・グラウンドとなるオリジナル・ストーリーがこれまたおもしろいんだよね。松尾芭蕉が，水戸藩の隠密としての正体を隠すために俳句をはじめて，有名になりすぎてかえって動きが取れなくなっちゃった――ヘーエ，とか思うでしょ？

雰囲気作りに余念がないと感じさせるのは，設定ばかりじゃない。メッセージにはカタカナを一切使用しておらず，江戸言葉を使ってそれっぽいムードをだしている。グラフィックもかなりのリキの入りかただ。



このゲーム，なかなか好評みたいで，90年1月にはPCエンジン版も登場する予定だそうだ。タイトルが逆になっていて，『逐電屋 藤兵衛 ～秘録・首斬り館』。シナリオ的にも多少のアレンジが施されているらしい。開発はBIT²が担当しているけど，発売はナグザットから。AVGが肩身の狭いPCエンジンで，どのくらい健闘してくれるか。注目したいところだね。

HOW TO PLAY ●あそびかた

マウスにも対応している，コマンド選択型のAVGだ。グラフィック画面が表示されているときに，マウスの片方のボタン（あるいはジョイスティックのAボタン，キーボードのスペース・キー）を押すとコマンド・ウインドゥがオープンするので，その中から自分が行ないたいコマンドを同じボタンで選べばよい。強烈なハマリもないので，時間さえかければ，誰にでも最後まで行ける作品だ。ストーリーをじっくりと味わっちゃおう。



コマンド・ウインドゥを開いたところ。ウインドゥ外をクリックすると，もう1枚新たなウインドゥが現れるぞ。

ゲームデータの記録，再開

ゲームの途中でデータを記録したいときは，コマンド・ウインドゥが開いているときにF1キーを押して，セーブ・モードに入ればよい。あとは画面の指示に従えばOKだ。ただし，セーブ用のディスクが必要となるので，フォーマット（初期化）した同じメディアのディスクを用意しておくこと。

セーブした地点から再開したいときは，ゲームを立ち上げたときに表示される「記録したところから」という覧を選ぶべし。



セーブしたいときは「記録」を選べ。「続行」を選択すると，その場からゲームが再開されるのだ。

ゲームの目的

当面は，行方不明になった3人娘の消息を探ること。

使用するキー

2，4，6，8，→，←，↑，↓……カーソルを移動させる

スペース・キー……コマンド・ウインドゥを開く。コマンドの決定もこのキー。ジョイスティックのAボタンに相当

GRPHキー……………コマンド・ウインドゥを閉じる。あるいは選んだコマンドをキャンセルする。ジョイスティックのBボタンに相当

F1キー……………データのセーブ・モードに入る

ゲーム・オーバー

敵との戦闘シーンで，あやまったコマンドを選ぶと，ゲーム・オーバーになってしまうことがある。



ゲーム・オーバーになると，「完」と表示されるのだ。本当のエンディングを見るまで，何度でもチャレンジ！

inside the package ●パッケージと中身



・パッケージ……和風な模様の上に，タイトル文字の刻まれた紙が置いてある

・ディスケット…パッケージと同じデザインのシールつき

・マニュアル……「取説」ってのが，大胆でイイね。中には，「藤兵衛完全図解」なんてページもあるのだ。

ホンキでPLAY ホンネでREVIEW

なかなかストーリーにセンスを感じさせる作品だ。敵の大将・来留須をはじめとする４人の殺し屋たちが，あらかじめ顔見せをしておいて，最後の首斬り館で総登場する――決して珍しい展開ではないものの，ツボをきっちりと押さえてあって，楽しませていただいた。実際の日本史と巧みにシンクロさせてあるあたりも見事。資料をかき集めたというスタッフの勝利だろう。

このゲームで難を感じるとすれば，以下のようなところぐらいだろうか。

まず，ディスクのアクセスに少々時間がかかる（もっとも，これはMSX２なので仕方のないところなのかもしれないが）。それと，コマンド・ウインドゥをいちいち開かなければいけないのが面倒くさい（ボクはマウスを使わなかったので，そう感じた）。あと，やはりメッセージを瞬時に表示できる機能がほしい。まあ，どれもスピードに関するものだけど，それほど遅くはないのに，こんなことを言うボクはゼイタクなんでしょうか？

いずれにせよ，AVGとしては新たな時代設定に挑戦したこの意欲作は，プレイしてみる価値ありだ。次回作にも期待したい。

CAST

●登場人物



・壬生弥一郎

水戸のご老人直属の隠密。佐渡抜けした４名の殺し屋を追い，単身，首斬り館に乗り込むが，帰らぬ人となる。その剣の腕前はかなりのものであったと言う。

・目明かし　ひょう吉

藤兵衛の相棒。26才。発明が趣味で，今までに創作した品は星の数ほどあるが，役に立った試しがほとんどない。最近は，発明品のひとつ，目つぶしを発射する仕込十手を武器としている。

・陰陽師　瑠璃

玄心の娘。17才。阿部晴明の血を引く。父，玄心と共に霊岸島に住み，陰陽師としての修業を行なっている。物語の後半では，藤兵衛のよきパートナーとなる。

・松尾芭蕉

歴史上にその名を残す俳人。世間には死んだと見せかけ，水戸のご老人直属の隠密として動いている。現在は佐渡抜けした４名の殺し屋を調査中。藤兵衛とは師弟の間柄。

・逐電屋　藤兵衛

本編の主人公。身長５尺５寸。年齢29才。さまざまな理由で江戸にいられなくなった人を逃がす裏稼業，『逐電屋』を営む。６年前，奥州で知り合った松尾芭蕉から忍術を教え込まれる。得意技は，変形の術。



・柳沢吉保

幕府の老中。その発言力は将軍・綱吉とほぼ同格で，幕閣一の権力を保持しているらしい。今回の事件にも1枚噛んでいるというが……。

・護寺院　隆光

謎の怪僧。彼については何一つ知られていない。頭から長衣をすっぽりと被っており，めったに顔を見せることはない。幕府と関係を持つらしい。

・薬屋　蚤助

佐渡抜けした４人の殺し屋の１人。不思議な幻覚の術を使い，人を自分の想像どおりの世界に落とし入れる。

・くぐつ師　邪海

佐渡抜けした４名の殺し屋の１人。火吹き人形，針吹き人形，爆弾人形など，バリエーションに富んだからくり人形を操る。

・猿使いの張

佐渡抜けした４名の殺し屋の１人。猿を使った攻撃の他，自らも唐土伝来の不思議な拳法を使いこなす。

・邪剣士　暗月斉

佐渡抜けした４名の殺し屋の１人。この世に斬れぬものなしと言われる妖刀，百足仙人を持つ。加えて，妖術をも使う。

・来留須

４名の殺し屋を操る，首斬り館の主人。南蛮の妖術を使う。顔を包帯で覆い隠しており，その素顔を見たものは誰もいない。その正体は，はたして……？




・富佐衛門

材木問屋「井萩屋」の主人。お志津の父親。娘がいなくなったことにより，精神的にかなりまいってしまっているらしい。

・三田村主悦

公儀宗門改の役人。秋乃の父。裏で悪どいことをやっているという噂だが，秋乃の前ではごく普通の父親である。

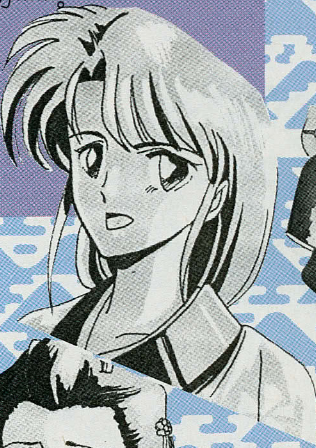
・ゆり

浅草の香具師の娘。1人娘のため，父の愛情を一身に受けて育ったが突然，行方知れずとなる。不忍の池にその鍵があるようなのだが……。



・稲荷の清蔵

ゆりの父親。浅草の香具師の元締め。娘を溺愛していたので，行方不明とわかると慌てふためく。藤兵衛の友人でもある。





・お志津

材木問屋「井萩屋」の娘。現在，行方不明。突如として石のようになり，その場から消失したという異常な消えかたから，「神隠し」にあったのではとささやかれている。



・秋乃

公儀宗門改の役人，三田村の1人娘。役人の娘らしく，おしとやかである。物語後半では彼女を逐電させることになる。

・玄心

霊岸島に住む陰陽師。奇妙な術を使い，周囲からはあまりいい目で見られていない。物語の核心の一部を知る人物である。



・水戸藩士　佐々木

水戸のご老人の使いとして藤兵衛と接触する，温厚な中年男。剣術よりも政治にたけているといった印象を受ける。



・水戸のご老人

幕府に対し隠然たる権力を持つ老人。物語上，何回かこの名前を耳にするが，本人は登場しない。言わずと知れた，黄門様である。

THE STORY OF 首斬り館

Written by 佐久間 亮介

プロローグ

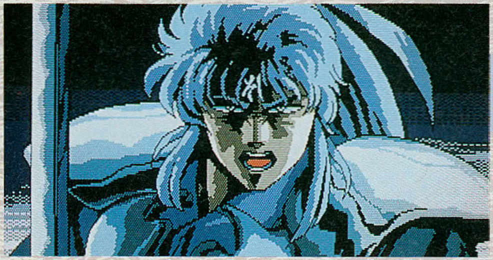


元禄八年，江戸某所――

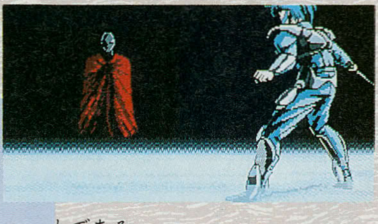
ヒュッ。
漆黒の闇の中を一筋の光が走り，再び闇に吸い込まれていった。
液体が飛び散る。それは液体と表現するにはあまりにも不似合いなものであった。
つい今しがたまで屈強の男の体内を満たしていた，燃えるように赤い血……。新たな敵を倒すべく身構えた，壬生弥一郎の青黒い髪の一部を赤く染める。



「無駄じゃ！」
不気味なフードをすっぽりと被った忍びたちに幾層にも取り囲まれながらも，弥一郎は叫ぶ。
「お主たちの腕では拙者の体に触れることすらかなわぬ！」
弥一郎の言葉を聞いて臆したのか，それとも新たな策でもあるのか，せわしく動き回っていた忍びたちの動きがピタリと止まった。
「幕府転覆を企む邪教のやからめ，邪魔だていたすな！」
ザザッ。
弥一郎が叫び終えると同時に，忍びたちが一斉に動き，人一人が通れるほどの道を開けた。が，それは決して弥一郎に反応して行なわれた動作ではなかった。



「……！」
忍びたちの開けた道の奥から，異常なまでに強い〝気〟が漂い始めた。弥一郎の額に汗が流れる。
忍びたちは，一斉に膝まづいていた。
「お主……かなり使うの……」
道の奥，〝気〟の漂うあたりから，低い声が弥一郎に向けて発せられた。
「何奴!?」
呟きつつ，身構える弥一郎。声はそれに構わぬかのように続けられる。
「水戸の手の者か……？」
「おのれ，姿を見せい！」



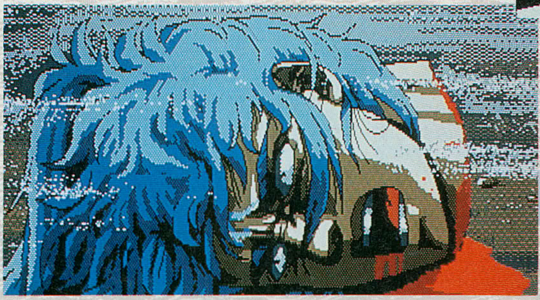
弥一郎の声に素直に従うかのように，忍びたちが開けた道に，赤い長衣をまとった不気味な男がゆらりと現われた。
顔中に白布を巻き付けており，容姿ははっきりしない。ただわかることは，布の隙間から鋭い眼光が弥一郎に向けられていることだけである。
その視線に射すくめられると，弥一郎の身体に，凍りつくような戦慄が走り抜けた。それは，水戸の隠密としてくぐり抜けてきた数々の修羅場でも，かつて一度たりとも味わったことのないような恐怖であった。
再び男が低い声を洩らす。
「名乗るが良い」
「……壬生弥一郎」
声が持つ不思議な力に誘い込まれるように，弥一郎は名乗った。隠密が自ら名を明かすなど，本来考えられないことである。
「よくぞ，ここまでたどりついたものよのぉ」
男は，賞讃とも皮肉ともつかぬ言葉を口にした。顔に巻き付けた布の奥から噛み殺したような笑い声が洩れる。
弥一郎は，剣を握りしめる手に一層力をこめた。
「この者どもの頭目と覚えたが」
「だとしたら？」
「斬る!!」



弥一郎は恐怖を打ち消すかのように叫んだ。
それを無視するかのように，男が言い放つ。
「壬生とやら！　お主は死ぬ‼」
直後，低い声による呪文の詠唱が，弥一郎の周囲を包んだ。空気が揺らぐ。
「な，なんだ？　何が起こるのだ……？」
一瞬の間を経て，呪文がかき消えていった。それと同時に，男の顔を覆っている布がバラバラと地に落ちていく。弥一郎の視線は男の素顔に釘付けにされた。

「そっ，その顔は……!?」
目を見開く弥一郎。汗が頬をつたっていく。引き込まれるように，ふらりと足を前に出した。その時――‼
あたりが真っ白になった。意識が遠退いていく。そして……永遠の闇が訪れた。





ゴトリ。
地面に転がったのは，目を見開き，驚愕の表情を浮かべたままの弥一郎の首だった。
男は歓喜の叫び声を上げる。
「妖術，呪縛魔影斬！　これで飾り干し首がまた一つ増えたわ。フォッフォッフォッフォッ……」
先程までの死闘が嘘のように静まりかえった空間に，不気味な笑い声だけが木霊していた。
いつの間にか忍びたちも消え去り，そこには"首斬り館"と称され，人々に恐れられている不気味な洋館の影が，白い霧の中に浮かび上がっていた。

時は，生類憐みの令が発せられ，犬を叩いただけで打ち首になったという徳川幕府三代目将軍，綱吉の時代――。
江戸の裏稼業の世界に，その名を轟かせる逐電屋藤兵衛という男がいた。逐電屋とは，過って生き物を傷つけてたり殺してしまった者や，幕府の批判者として目をつけられた者たちの江戸脱出を助ける，極めて特殊な稼業である。
かつて一度たりとも仕事に失敗したことのない藤兵衛は，その手腕もさることながら，背が高く，体格はがっしり，おまけに顔も美形という，見てくれにも恵まれた男であった。ただし，身なりにかまわず，1年中同じ草色の着流しを身につけているのが，玉にきずではあるが。
隠れ家に戻る途中，藤兵衛は江戸を一望できる丘で，しばし足を止める。



（そろそろ，来ている頃だろう）
今日，彼が師と仰ぐ人物が，何年かぶりに彼の隠れ家を訪れることになっているのだ。
……師の名前は松尾芭蕉。あの有名な俳人である。

「芭蕉先生お久しぶりです。前にお会いしたのは，まだ生きていらっしゃる頃だったかと……」
芭蕉は既に藤兵衛の隠れ家に上がりこんでいた。
「うむ，自分の葬式とは，実に奇妙なものじゃわい。だが，死んだことにしたおかげで，最近は気ままに暮らしておる」
芭蕉は笑って答えた。
「水戸藩の隠密としての正体を隠すために始めた俳句だったのじゃが，こう名が通ってしまってはかえって動きがとれなくなってしまっての。そこで弟子どもには悪いが，俳人芭蕉には死んでもらったのよ」
歴史には常に隠された事実がつきまとうものだ。後世に名を残す俳人が，水戸藩の隠密であることを誰が想像したであろう。
「で，先生，今回の仕事は何でしょう？　ただ，遊びに来たのではありますまい」

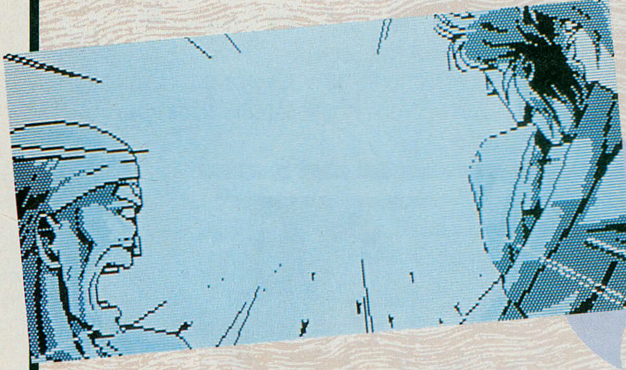


「うむ，藤兵衛，お前もいい勘をしておる。日本橋から南へ四丁のところに井萩屋という材木問屋がある。そこの娘，お志津を逐電させてほしいのじゃ」
ひと呼吸置いて，芭蕉は続けた。
「……実はそのお志津という娘，神隠しによって行方をく

らましてしまったのじゃ。つまり，逐電させる前に，お志津を捜さなければならぬ」
「神隠し？」
「おそらくは，かどわかしであろう。それを調べるのもお主の仕事というわけじゃ。さらに難儀なことには，佐渡より島抜けした4人の殺し屋たちが，今回の件に関わっているらしいのじゃ」
「4人の殺し屋は，腕の立つ奴らなんですかい？」
「いずれも，奇妙な術を使うらしい。どうじゃ，この依頼，受けてくれるかの？」
まったく，芭蕉の爺さんが持ってくる仕事は，危なっかしいものばかりだ，と藤兵衛は思う。殺し屋を4人も相手にするのは，さすがに，いささかのためらいがある。
「いかに先生に忍術をご伝授された身とはいえ，少々，荷が重いようで」
「今回は，水戸のご老人が陰ながらご協力してくださると，申されておる。報酬もはずむぞ」
「水戸のご老人が……。しかし，殺し屋を相手にするなら，それ相応の者がいるんじゃねえんですかい？」
その問いに，芭蕉は苦い顔をする。
「人捜しと逐電はお主でなければ，勤まらぬだろう？　それにすでに水戸のご老人は，隠密を一人，探索にあたらせておる。名は……」
「壬生弥一郎……この男の命，すでに燃え尽きた!!」
芭蕉の声を遮るように，不気味な男の声がどこからともなく響き渡った。素早く身構える二人。
藤兵衛は，見慣れた自分の隠れ家に視線を巡らせた。が，その声の主らしき人物は見当たらない。さしたる家具もない部屋で，いつもと違うところと言えば，芭蕉の存在とその隣に茶運び人形が置かれていることだけである。
「(……ん？）その人形は先生のですかい？」
「いや，わしが来たときには，もう置いてあったが……。お主のではないのか？」
「うつけ者どもめ！」
再び不気味な男の声が聞こえてくる。声は人形から発せられているのだ！
「この一件から手を引くがよい。うつけ者どもには，とても手におえる代物じゃないわ！」
チッチッチ。
人形はそう言うと，妙な音を立て始めた。音は規則的に続く。
藤兵衛の鼻をかすかな異臭がついた。どこかで，嗅いだ覚えのある臭いである。
「いかん，藤兵衛，火薬じゃ！　爆発するぞ!!」

■

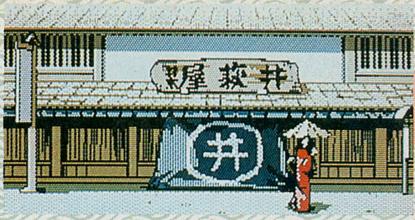
芭蕉がいち早く，それに気づく。二人は一瞬のうちに身を翻すと，小屋の外へ抜け出した。
ドン！
藤兵衛の隠れ家が，轟音と共に炎上した。小屋の中には，彼の全財産──と，いってもたいした額ではないが──が，隠してあったのだが，この爆発では無事ではあるまい。
「危ういところだった……。どうする藤兵衛？　やはり手を引くか？」
「依頼を受けずとも，俺の家を壊した借りは返さなくてはなりません」
「おお，その気になってくれたということじゃな。お主ならきっと，この依頼，解決することができようぞ！」



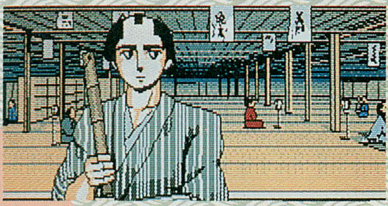




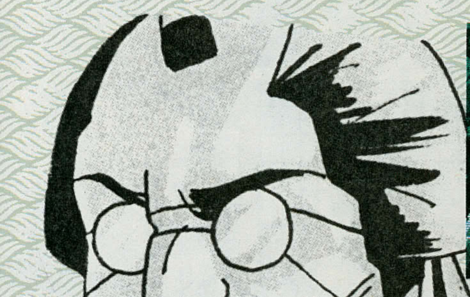
日本橋の袂は相変わらずの人波に，ごったがえしていた。
そこに立ちつくす二人の男，藤兵衛と芭蕉。
「先生，どうしても行ってしまわれるのですか？」
そう言う藤兵衛の表情には，何か寂しげなものがあった。
「わしには水戸の隠密としての使命がある。佐渡抜けした4人の探索を命じられたのだ。ひとところに留まるわけにはいかんのだよ，藤兵衛」
俳人の芭蕉は死んだとされているが，隠密としての芭蕉は，まだまだ健在なのだ。
「後のことは蛇の目屋に逗留している，佐々木という水戸藩士が面倒をみてくれる。必要な道具なども，そろえてくれるはずだ。……それでは，わしは旅立つぞ。お志津の神隠しの一件は，くれぐれもよろしく頼む」
「承知いたしました。先生もお元気で」
別れの挨拶をしながら，芭蕉はいつになく真剣な顔で藤兵衛を見ていた。事態は藤兵衛が考えている以上に深刻らしい。
日本橋を渡り，徐々に小さくなっていく芭蕉の後ろ姿を見送りながら，藤兵衛は，これから取り組まなければならない，逐電させるべき相手が神隠しにあってしまったという奇妙な事件のことを考えていた。

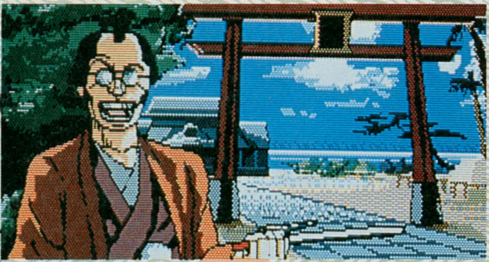


「こいつぁ，でっけぇ店だ」
藤兵衛が思わず驚きの声を上げるのも当然であった。「井荻屋」は江戸でも５本の指に入る大店であり，店構えは，ことのほか立派である。「さてと，まずはお志津の父親，富佐衛門に神隠しにあった当日の様子を聞くことにするか。俺としては面倒くせえことは，あまりやりたくないんだけどな」
長身の藤兵衛は，身を屈めるようにして暖簾をくぐり抜けると，ウッソリと店の中に立つ。



その姿を確認すると，手代の一人が小腰を屈めて近寄ってきた。
「逐電屋藤兵衛様ですね。背が高く，汚い着流しを着ているというので，すぐにわかりました。……あっ，こ，これは失礼をいたしました」
まったく，芭蕉の爺さんはろくな伝え方をしない──心の中でぶつくさと言いながらも，顔には作り笑いを浮かべて藤兵衛は尋ねた。
「富佐衛門さんに会いてえんだが」
表情は笑っていても，口調はブッキラボウにならざるを得ない。
「申し訳ございません。旦那様は今，店を空けております。何か御用があるのでしたら，手前が代わりにお伺いいたしておきますが……」
「いや，ちょっと話が聞きたかっただけなんだ。……おめえさん，お志津が神隠しにあったことについて，何か心当りはねえかい？」
「さようでございますねえ……」
手代はお志津が行方不明になるまでの経過を，ポツリ，ポツリと話し始めた。
「お志津お嬢様が神隠しに遭ったのは，お付きの女中二人と八幡様へ御参りに行っているときでした。その女中の目の前でお嬢様は消えてしまったのだそうで……」
「消えた？　女中の見ている前でか？」
藤兵衛は手代の言葉を繰り返した。これは彼自身，気付いていない癖の一つである。
「さようです。手前が知っているのはこれくらいでして，藤兵衛様」
なんと奇怪な出来事なのだろう。
藤兵衛は手代に礼を言い，井荻屋を出ると，今聞き出した八幡様を目指して歩き始めた。





「おや，兄貴じゃないですかい!?」
八幡様でバッタリと出くわしたのは，藤兵衛の右腕といってもいい存在の，ひょう吉であった。“目明し”という奉行所に仕える身でありながら，逐電屋の片棒を担いでおり，おまけに発明──とは言っても，役に立つ物はほとんどないのだが──を趣味としているという二重の変わり者である。
「こんなところで何をしてるんだい，ひょう吉」
「へえ，この間ここで神隠しにあった娘がいるのを御存知でやすか？　あっしはこの件が，どうにもふに落ちねえもんで，こうして嗅ぎ回っているんでやす」
「ほう。実は俺も，その件についちゃ，ちょいと引っかかっているんだ。何か手掛かりは掴めたかい，ひょう吉？」
「兄貴もですかい！　こいつは頼もしいでやす!!　……実は，お志津が消える少し前に，怪しい男がすれちがっているんでやす。女中の話では，なんでもすれちがい様に，聞いたこともない言葉を呟いていったそうで」
「聞いたこともない言葉……？」
眉をしかめる藤兵衛。
「へい。呪文のようだったと女中たちは言ってやした。その直後にお志津は石のように動かなくなり，そのままかき消すように，目の前からいなくなっちまったということでやす」
「石のようにか。で，怪しい男の身元はわかったのかい？」
「伊達に十手稼業をやっているわけじゃないでやすよ。その男の名はへい八。八幡様のおみくじ売りが知ってやした。今，奴のねぐらのある水飲み長屋に若い者を走らしているところでやす」
さすがひょう吉だ，ぬかりがない。人捜しをする時にはひょう吉の目明しという身分が大いに役に立つ。
「ところで，兄貴。奉行所の捜査打ち切りが早いのも，どうも解せねえんでやす」
ひょう吉は周りに誰もいないことを確認すると，言葉を続けた。
「突然，上のほうから捜査の打ち切りの命が出やして……。この事件，大きな裏があるとあっしは見やした！」
「打ち切りの命が？」
「へい」

どういうことだろう。まさか，ひょう吉が言うように，奉行所の上層部にも関わりのある者がいるのだろうか。だとしたら，この事件はかなり大掛かりなことになりそうだ。
「それにしても，水飲み長屋へ行った二人は遅いでやすね。もうとっくに，帰ってきてもいい頃なのに」
「うむ……」
ひょう吉の言葉を聞いて，藤兵衛の背筋を悪寒のようなものが走った。まさか……!!



普段なら子供を叱りつける母親の声や，鍋釜を投げつけあって繰り広げられる夫婦喧嘩などで，騒々しいほど賑やかな水飲み長屋が，藤兵衛たちが到着した時には不気味なほど静まりかえっていた。
「鶴兵と松吉は一体，何処に行ったんでやすかね」
ひょう吉が呟く。
「何処に行ったのやら。おかしいぜ，ひょう吉。だいたい人っ子一人　見あたらねえや。やっぱり何か起こったんだ。おそらく，鶴兵と松吉っていうおめえの子分たちも，それに巻き込まれたに違いない」
二人は鶴兵と松吉を捜すべく，ゆっくりと歩を進めた。

■

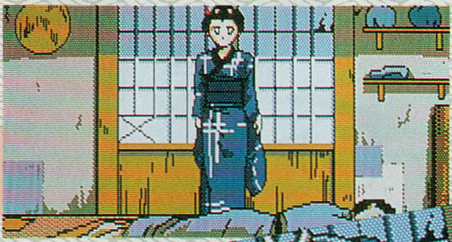
「奴ら，忍術を使ってまで，部屋を隠そうとしてたんだ。へい八が何かを握っているのは間違いねぇ！」
やっと探り当てたへい八の部屋の戸を勢い良く開き，藤兵衛たちは中に踏み込んだ。そこにはうつ伏せに倒れた男と，恐怖に顔を引きつらせている娘がいた。
「お志津さんでやすね？」
ひょう吉がそう尋ねると，娘はこくりとうなずいた。
「そうすると，この男が……!?」
「へい八でやしょう。どうやら毒を盛られたようでやす」
手際よく死体を調べながらひょう吉が言った。
「口封じのために殺されたのか」
何かが，ふに落ちない。肝心のお志津を残して，へい八だけ殺すなんて――藤兵衛は考えを巡らす。
「娘さん，この男を殺した奴を見たかい？」
「いいえ，私が気づいたときには，もう……」
「……おまえさん，本当にお志津なのかい？」
「何をおっしゃっているのですか？　私は井荻屋の娘のお志津でございます」
「そうでやすよ。どうしてそんなことを聞くんですかい，兄貴」
ひょう吉が口を挟む。
「どこから見てもお志津でやすよ。着物だって，八幡様でいなくなったときに着ていたという，赤い着物じゃないでやすか」
「赤い着物？　俺には青に見えるぞ」
「えっ!?」
「……ひょう吉，どうやら俺たちはまた術にかかっちまってるみたいだぜ」

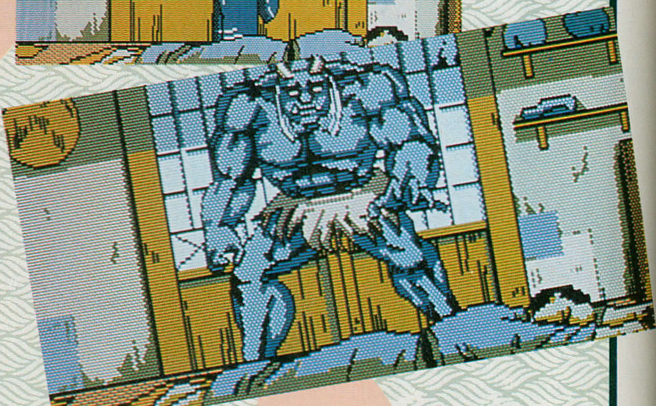
「ひょう吉，もしかしたらその二人，敵にやられたのかもしれねえぞ。俺んとこにも先刻，この事件を仕組んだ連中が挨拶に来やがったからな。俺がこの事件を嗅ぎ回っているのが気にいらない様子だったぜ」
「て，大変だ！　あっしのかわいい子分たちが敵に！　それで兄貴は大丈夫だったんですかい？」
「ああ，家１軒ぶっ壊されちまったけどな」

■

長屋の中はどこも蛻の殻だが，まるでついさっきまで誰かがいたかのようである。湯気をたてている茶の入った湯のみがそれを物語っている。
「へい八の部屋はわかるのか？」
「どうせ誰もいねえんですし，しらみ潰しに調べてみやしょう」
だが，一向にへい八の部屋は見つからない。
「おい，入口で見た時と，長屋の様子が違うようには見えないかい？」
藤兵衛がそう言ったのは，長屋の一番奥まで来た時だった。ひょう吉も後ろを振り返って，自分たちが歩いてきた路地を見つめる。
確かにどこか印象が違う。左右対称な作りをしているこの長屋の，どこかが違うのだ。左右対称……!?







「えっ，えっ!?」
ひょう吉は信じられないといった顔をしている。
「人が心の中で思っていることを，まやかしとして見せる術だ。俺はお志津について詳しいことは聞いていなかったから，お前の見ている物と誤差が生じたんだ。ひょう吉，あいつを鬼だと思ってみろ」

お志津をじっと見つめていたひょう吉は，やがて飛び上がって叫んだ。
「ひぃ，本当に鬼になったでやす!!」
「やはりな。俺たちはここにお志津がかくまわれていると思って入ってきたから，まんまと敵の術にはまっちまったんだ」

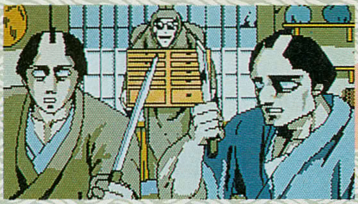
と，あたりに不気味な男の声が響いた。
「フッフッフ，なかなかやりますね……」
藤兵衛にもひょう吉にも，聞きおぼえのない声だ。
「私は薬屋の蚤助。以後お見知りおきを」
いつの間にか，油断なく身構えた男が部屋の隅に立っていた。佐渡抜けをした殺し屋の一人に間違いない。藤兵衛の命を狙いに来たのだろうか？

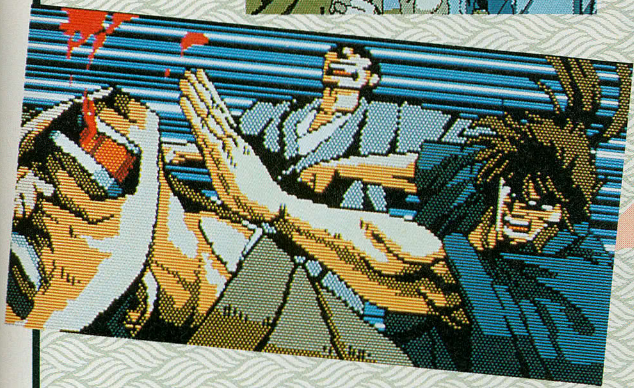
■

「とうとう，姿を現しやがったな」
「威勢がいいですねぇ。どこまでその威勢が続くか，確かめてあげましょう。ふふ，やってしまいなさい！」
蚤助の前に，刃物を持った二人の男が現れる。
「鶴兵に松吉！　おめえら気でも違ったか!!　兄貴，こいつらでやすよ，へい八の部屋を調べに行かせたのは」
「なるほどな，敵の呪中にはまってしまったってわけかい。いくら待っても戻ってこないはずだぜ」
刃物を各々の手に握り，じりじりと藤兵衛たちの方に迫ってくる鶴兵と松吉の目は虚ろであった。
「やめろ！　おめえら，自分が何をしているかわからねえのか!!」

■

「無駄だ，ひょう吉。こいつら，操られている。話しても通じはしねえぞ，きっと」
藤兵衛はそう言うと，サッと身構えた。
「殺さねぇでくださいよ，兄貴。あっしのかわいい子分なんでやすから」



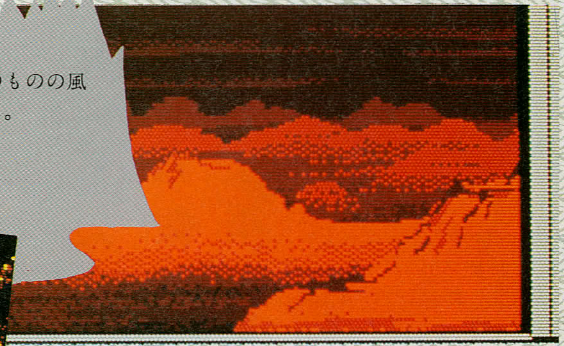


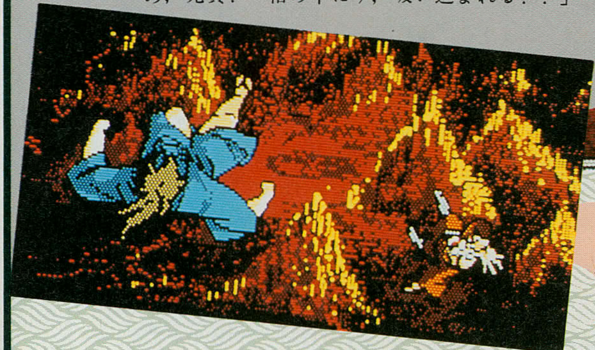
「わかってるよ」
ドサッ。
鶴兵と松吉が床に倒れた。とは言っても，死んだわけではない。気絶しただけである。「これくらい，楽勝だぜ」
「なかなか，やりますねぇ。では，これは？」
蚤助は不気味な笑みをたたえながら，持っていた箱の蓋を開けた。
「星にございます」
蚤助が言うとおり，箱の中には無限に星の海が広がっていた。
「な，なんだ!!」
藤兵衛は思わず叫んだ。



「海にございます」
蚤助がそう言うと，箱の中は一転して青い空の下に広がる大海の光景となった。
「山にございます」
今度は霧がかかる山岳の光景となる。

「地獄にございます」
蚤助がそう言うと，箱の中には，地獄絵図そのものの風景が映し出された。藤兵衛を不思議な感覚が襲う。
「うっ!!」
「あ，兄貴！　箱の中にす，吸い込まれる！！」

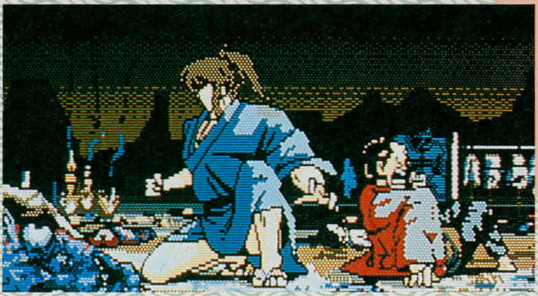




信じがたいことだが，現実であった。箱の中の地獄が，二人の眼前に広がっていく。瞬く間に藤兵衛とひょう吉の周りが，地獄そのものとなった。
「兄貴！　こいつはいってえ，どうなっちまったんで!?」

「あわてるんじゃねぇ，ひょう吉。こいつもきっと，あのおかま野郎得意のめくらましにちげぇねぇ。こんなもなぁ，頭をひっぱたいてやりゃ，消えっちまうぜ」

バシッ。言葉が終わるのとほぼ同時に，藤兵衛の張り手がひょう吉の頭をどやしつけた。



「ひぇぇ，助かった。一時はどうなることかと思ったでやすよ」

たたかれた頭をさすりながら，しかめっ面をしたひょう吉が言った。

「助かったって言うんなら，もうちっとは有難そうな面ぁしたらどうなんでい。どうやら，あのおかま野郎は逃げちまったようだな」

部屋に残されたのは，へい八の屍のみであった。口封じのための殺しであろう。

「この場の後始末はあっしにまかせてください，兄貴」

ひょう吉は胸を張って申し出た。目明しであるひょう吉のおかげで，厄介事に巻き込まれずにすんだことが何度もある。

藤兵衛はその場を離れ，新たな調査にとりかかることにした。

が，唯一の手掛かりであったへい八が殺された今，事態が混沌の渦の中に入りかけていることは確かであった。





■

井荻屋の店先では，先程話を聞いた手代がせっせとほうきを動かしていた。手代は藤兵衛に気づくと，頭を下げ，主人の帰宅したことを告げた。

「これでお志津についてのことが，ちったぁわかるってもんだ」

店の者に取り次いでもらい，お志津の父親の富佐衛門に会うと，富佐衛門は藤兵衛にすがりつくようにして娘の救出と逐電——「逃がし」を訴えた。その表情には心労からくる，疲労と焦りの色が見える。

■

「おお！　あなた様がかの有名な逐電屋藤兵衛殿ですか。お願いでございます。どうか……どうか，お志津を……」

とりあえず富佐衛門を落ち着かせると，藤兵衛は参考になりそうなことを，一つずつゆっくりと聞いていくことにした。

「この井荻屋は，他人様から後ろ指を指されるようなことは一切いたしておりません。先代が，江戸中が大火災に見舞われたという〝明暦の大火〟をきっかけに，ここまで店を大きくしたので，もしかしたらそれを恨んでいる者があるかもしれませんが……」

もしもそれが誘拐の理由だとするならば，犯人の限定はかなり難しいことになる。

「その他に何か思いつくことはねえかい？　どんなささいなことでもいいんだが」

「……そういえばお志津が生まれたばかりの頃，気味の悪い巡礼のお坊様が店の前に立ったことがありました。顔中を布で包み，目だけを光らせた恐しげなお坊様でした」

「巡礼の僧？　そいつが何かしたのかい？」

「いえ，たいしたことじゃないのですが，赤ん坊のお志津を見て，確か〝きの……ついに見つけたぞ〟というようなことを呟くと，霧のように消えてしまったんです。気味が悪かったのですが，それから今まで何事も起こらなかったので忘れていたのです……」

17年も前の話が，果たして今回の事件に関係があるのだろうか？

ひととおり話を聞き終えた藤兵衛はこう言った。

「ありがとうよ，きっとあんたの娘を捜し出してやるぜ。逐電屋を信用してくれ」

その言葉を聞くと，富佐衛門の表情はわずかではあったが明るいものとなった。

傾き始めた日を追いかけるように，藤兵衛は井荻屋を後にし，水飲み長屋に戻ることにした。

■

殺し屋の襲撃を受けはしたものの，水飲み長屋は，すでに本来の活気を取り戻しつつあるようだった。

ひょう吉の話では，住人は全員ここからわずかに離れた所で倒れていたそうだ。その誰もが，自分がそこで倒れていた理由がわからないと言う。

おそらく井戸の中に催眠薬でも入れたのだろう。そうすれば労せずに，一つの井戸から水を汲む住人すべてに催眠をかけられるというものだ。

「兄貴」

ひょう吉は藤兵衛の前に，ひょろりとした一人の男を連れてきた。うす汚れた身なりのその男は，勘吉という名前で，へい八の遊び仲間だったと言う。

「へい八について，何か気がついたことはなかったかい？」

藤兵衛の問いに，勘吉は鼻で笑うようにして答えた。

「へっ，あいつ，奉行所の同心とつるんでいやがったんだ」

「つるんでいた？　どうしてそんなことがわかるんだい？」

「オレはあいつが，そいつから金をもらっているところを見たんだよ。その同心，たしか，竹居っていう奴だ。一度，捕まったときに，奴とは顔を合わしたことがあるからな」

「兄貴，竹居だったら，あっしが知ってやすよ」

ことの成り行きを横から見ていたひょう吉が，口を挟ん

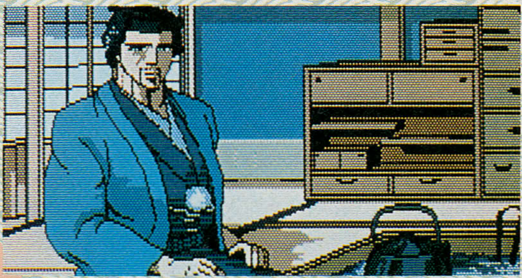
できた。ひょう吉がいるおかげで，奉行所内の情報を簡単に手に入れることができるのは有難い話だ。
「竹居って奴は，南町奉行所の筆頭同心で，今回のお志津捜索の打ち切りの命を出した張本人でやすよ。女好きでも有名で，くるま坂下に女を何人か囲っているらしいと，もっぱらの評判でやす。あっしはこの手の情報には耳ざといんでやすよ」
　ひょう吉はそう言い終えると，口もとに下品な笑いを浮かべた。
「竹居か……。よし，ひょう吉。おめえは奉行所の方に戻って，何か変わったことがないか調べてみてくれ。何かあったら俺に知らせろよ」
　意を決したように命令を下す藤兵衛。

「兄貴はどうするんでやすか？」
「俺はこのまま調査を続ける。竹居も調べなきゃならねえみたいだからな」
「すぐ，兄貴はおいしいほうを取っていくんだもんなぁ」
　不平の声を漏らすひょう吉。だが，言葉とは裏腹に，ひょう吉はこんな関係を楽しんでいるようだった。



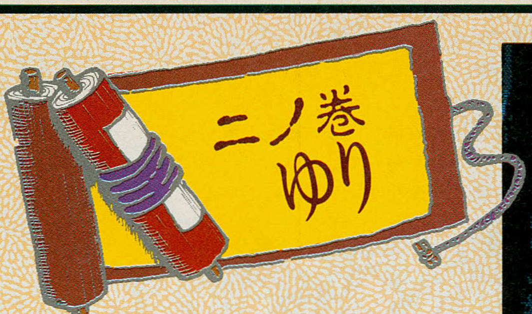


　蛇の目屋，ここに水戸藩の使いである，佐々木という男が逗留しているはずである。
　藤兵衛は番頭に案内され，佐々木の部屋へと入っていった。
　落ち着きと風格を兼ね備えた男――それが藤兵衛の佐々木に対する第一印象であった。さすがに〝水戸のご老人の右腕〟と自負しているだけはある。
　佐々木は忍び道具と依頼料を藤兵衛の前に差し出すと，今回の件について語り始めた。



「まず，お志津を逐電させたい理由をお話しておきましょう。お志津はある一味により，狙われております。幕府の上層部にはその一味の同調者がおり，しかも，奉行所を思いのままに動かせるほどの者がいるため，江戸ではこの娘を守りきることは困難なのでござる」
「同調者？　ひょっとして今回のお志津捜索の打ち切りも，そいつが指図したことなのかい？」
「残念ながら，そこまではわかりませんが，その可能性は高いでしょう」
　なるほど，これでへい八とつるんでいたという同心，竹居がますます怪しくなってきたというものだ。奴をはかせれば，一味についての手掛かりが得られるかもしれない。
「よいかな，藤兵衛殿？」
　腕組みをして考えを巡らす藤兵衛をうながすと，佐々木は再び話し始めた。この隠密は礼儀というものをよくわきまえているようだ。
「どうやらお志津が狙われているのは，ある儀式に使われるためのようなのです。もしその儀式が行なわれると，江戸中が壊滅してしまうという恐ろしい話もつかんでいます。先日も壬生弥一郎という者が一味の隠れ家に侵入しようとしたところ，首領である来留須という謎の男によって殺されてしまったとの知らせがありました。来留須という男，〝さたん〟なる邪教を崇拝しており，様々な妖術を使うらしく，佐渡抜けした殺し屋が暗躍するのも，お志津が消えたのも，この邪教の妖術〝人寄せの法〟のなせることと見られております」
「儀式か……。そんな恐ろしい儀式が現実にあるのなら，なんとしても食い止めなくてはな」
「その通りです，藤兵衛殿」
　佐々木は強くうなずいた。
「どうですか，今回の依頼を受けてもらえますか？」
　佐々木は藤兵衛に決断を促した。
「ああ，やつらには家を壊された借りがあるからな。その借りを返す片手間に，お志津を助けてやるぜ」
　遠回しな言い方ではあったが，逐電屋が依頼を受諾したことが佐々木には理解できた。
　もっとも，これが藤兵衛を想像を絶する戦いへと導くきっかけになろうとは，この時，誰が想像し得たであろうか？







「あの男が同心の竹居か。なるほど好き者って顔していやがる」

竹居の家の前で，藤兵衛が張り込みを続けてから一刻（2時間）あまり後——。目的の男が，ようやくその姿を目の前に現した。ひょう吉から伝え聞いたとおり，その人相はお世辞にも善人の顔とは言えないものだ。

手に提灯を持ち，連れがいないところを見ると，これから女に会いに行くことはまず間違いないだろう。藤兵衛はゆっくりと竹居に近づいていく。

「竹居の旦那ですね？　ちょっと，お尋ねしたいことがあるのですが……」

その言葉を聞き，はっと藤兵衛の方を振り向く竹居。その目は，疑り深く光っていた。「貴様，どこの馬の骨か知らんが邪魔だ！　無礼な振舞い許さぬぞ。とっとと消え失せろ!!」

権威を笠に着た輩が何より嫌いな藤兵衛に，高飛車な物言いをしたのだからたまらない。

「なにぃ，馬の骨だと。人が下手に出ていりゃつけあがりやがって！」

藤兵衛は竹居を怒鳴りつけた。あまりの態度の豹変ぶりに，竹居は後退りをする。手に持っていた提灯が地面に落ち，たちまち炎が上がった。

「な，何をする。私を南町奉行所の同心と知ってのことか？　辻切りか!?」

「まだほざいていやがる。俺は頭にくると何をするかわからないもんでな，今この場で辻切りになってやってもいいんだぜ!!」

「ひぃぃ!!」

竹居はその言葉を聞くと，血の気を失い，一目散に逃げ出していった。あの男，案外見かけ倒しで，肝っ玉はめっぽう小さいらしい。

藤兵衛は姿を見失わないように，その後を素早くつけていった。

■

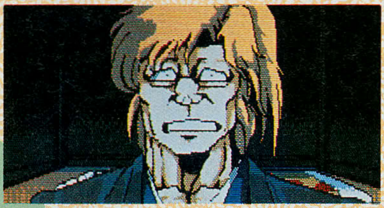
竹居が入っていったのは，暗闇の中にひっそりと建っている小さな小屋であった。周りに人気はなく，逢い引きには絶好の場所である。

（できればいざこざをおこさず，簡単に用件をすませたいもんだ。いっちょ忍術を使ってやるか）

藤兵衛は精神統一をし，変形の術を試みた。この術は，自分の姿を好きな人物に似せることができる，藤兵衛お気に入りの術だ。

自分の姿を，竹居が最も恐れるであろう人物——殺されたへい八——に変えた藤兵衛は，小屋に忍び込んだ。そして囁くような，低い小さな声で話し始める。





「竹居～」

「……!!　な，なぜお前が……。お前は確かに……!!」

死んだはずのへい八の姿を見ると，竹居の表情は硬直し，真っ青になった。

「どうして俺をこんな目に会わした～？」

「そ，それは——く，来留須さまの命で!?」

「すべて……話してもらおうか～？」

竹居は小刻みに震えながら1言，1言を噛みしめるように話し始めた。

「ぎ，儀式には3人の娘が必要なのだ。その3人は生まれた時より定められており，お，お志津もそのうちの1人だったんだ」

「お前の組織での役割は何だ～？」

（我ながら死人の役が板についている。この調子なら，この臆病な同心が全てを話すのも時間の問題だろう）と，藤兵衛はほくそえんだ。

「わしは，奉行所で神隠しの訴えを握りつぶしたり，く，く，来留須さまのために，使い走りを集めたりしていたんだ。た，頼む，俺が悪かった！　成仏してくれ!!」

目には涙まで浮かべている。

藤兵衛は込み上げてくる笑いをこらえ，さらに質問を続けた。すでに，自分がへい八の姿をしていることなど忘れてしまっている。

「へい八の役割は何だったのだ？」

「へ，へい八は術のための呪文を，お志津にかけるのに使われたのだ……ん!?お前，なぜ自分のことを聞くのだ？」

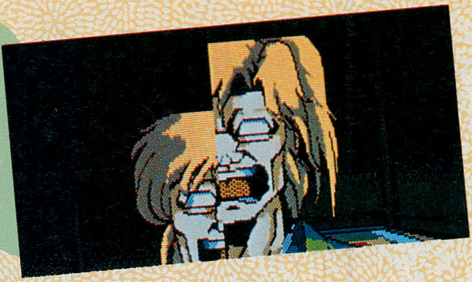
一瞬の間をおいて，同心……竹居が真顔に戻る。涙を拭い，事態を把握すると，竹居は激怒した。

「貴様，騙したな！」

「しまった！　ちょいと調子に乗りすぎたようだぜ。あばよ!!」

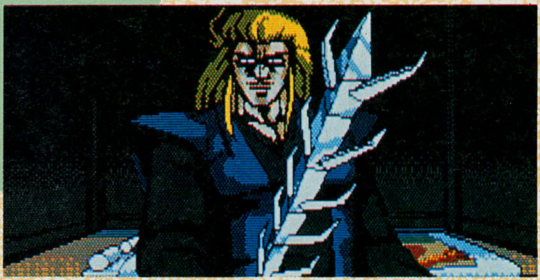
刀を引き掴み藤兵衛に向かってくる同心を，逐電屋は適当にあしらい，外に出ようとした，その時である。

「ぐえ……!!」
突如として竹居の叫び声が上がった。赤黒い液体を体から噴出して，竹居の体は二つになってその場に崩れ落ちた。一瞬にして肉塊となってしまったのである。
目を見開いて，その光景を眺める藤兵衛。足元に転がる肉の塊から目をそらすと，その向こうには，百足のような不気味な形の剣を持った男が，鋭い眼光を投げかけていた。
「竹居，お前はしゃべりすぎた」
男は静かに口を開いた。

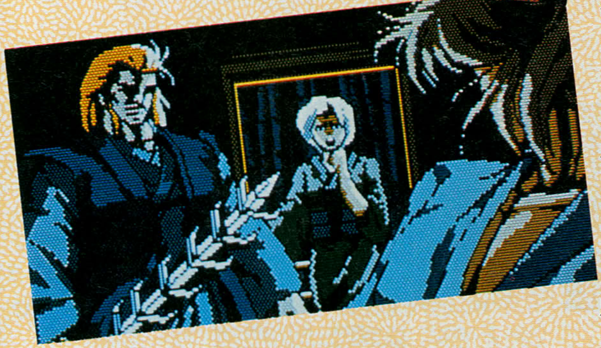


■

「わしの名は暗月斉。江戸の裏稼業でその名を知られる逐電屋藤兵衛を，わしのこの手で斬れるとは随喜の極み。さぁ，わしの剣“百足仙人”に，はやく貴様の血を吸わせてくれ」
百足仙人……まさにこの剣のために用意された呼び名である。奇妙な形こそしてはいるが，竹居の肉塊を見る限り，その切れ味は恐るべきものだ。
藤兵衛はゆっくりと殺し屋との間合いを詰めていった。時間の進み方が遅く感じられる。一瞬の油断が命取りとなるのだ。懐に手を伸ばし，愛用の手裏剣を握る。
少しずつではあるが，確実に間合いは狭まっていた。
ポタリ。
頬を伝っていた汗が，床に落ちた。その音を合図とするかのように，暗月斉が百足仙人の妖しい刃をきらめかせながら襲いかかってくる。一気に振り下ろされる百足仙人。異形の刀は，主人の命に従い己の軌跡を空中に残しつつ藤兵衛に肉薄する。



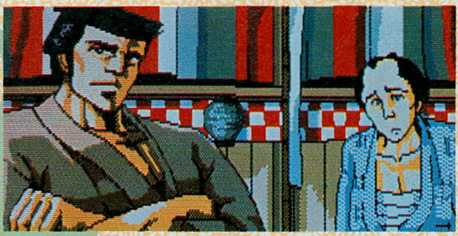




ギンッ。
鈍い金属音がした。藤兵衛が手裏剣で百足仙人を受けたのだ。手裏剣に亀裂が入る。
「やっ，俺の手裏剣が!!」
「残念だったな，逐電屋藤兵衛。我が剣に斬れぬ物はない！ここで死ねい!!」
百足仙人がさらに強い力で藤兵衛に押し付けられてくる。これ以上，この手裏剣で押し返すことはできないだろう。今の損傷でそれだけの力に耐えられるはずがない。万策つきたのか!?

■

「ひぃ，だ，だれか～!!」
突然，小屋の入口で女の悲鳴が上がった。竹居の女が，今頃来たのである。
「ち，じゃまが入った。逐電屋，きっとわしの百足仙人の錆びにしてくれる！」
暗月斉はそう言い残し，その場から姿を消した。
命拾いしたな……逐電屋は汗を拭いながら，そう思った。敗北の念が若き逐電屋の心を占めていった。



奉行所で一味の出方を探っているひょう吉から新たな情報が入ったのは，それから一刻もたたないうちであった。お志津のように神隠しにあった娘が，他にもいると言うのだ。浅草寺奥山で見せ物小屋を開いている，清蔵の娘，ゆりである。
清蔵は浅草を縄張りにしている“香具師”の元締めで，裏家業を生業としている男で知らぬ者はない。新たな手掛かりを求め，藤兵衛は清蔵を訪ねることにした。
「久しぶりだな，逐電屋。元気か？」
そう言う清蔵は，お世辞にも元気とは言えない顔色であった。藤兵衛は手短に用件を話し，ゆり捜しを手伝ってやろうと申し出た。あの竹居の言葉――「儀式には3人の娘が必要だ。その娘は生まれた時に，定められている」――が頭に引っ掛かっていたからである。
もし，ゆりが3人のうちの一人だったとしたら……。

ゆりの姿が消えてしまったのは，一昨日の夕刻のことだった。現場を目撃した子分たちは，たちまち大騒ぎとなったが，神隠しなんか端から信用していない清蔵は，近所に用足しにでも出かけたのだろうと，たかをくくっていた。が，夜中になっても帰ってこないことから，清蔵も娘が失踪したことを認めざるを得なくなった。

先代が振袖火事――明暦の大火――の時に，闇米の取引で今の縄張りを手に入れたのを始めとして，清蔵の代になっても，決してきれいな仕事をしてきたわけじゃない。ゆりがかどわかされても，何一つ不思議ではない……。

――清蔵の話はこのようなものだった。

そして，最後に清蔵はこう付け加えた。

「そう言えばゆりが生まれた時，薄気味悪い坊さんが来て〝いく……こんなところに生まれたか〟とか言って消えちまったことがあったな。あの時は，きつねにでも化かされたんだろうと思ったんだけど……今となってはそんな昔のことでさえ，因縁の一つじゃねえかって思うんだ……。そうそう，ついこの間，かなりの腕前の唐渡りの猿回しの芸人が雇ってくれと言ってきたんだが，なにぶん生類憐みの令がお上から出されている今のご時世に，動物を使った演じ物はうまくねえ，ってんで追い返したことがあった。だが，それを逆恨みして，猿回しがゆりをかどわかしたとは思えねえ。なんてったって，すれちがった時くらいだと思うからな，そいつとゆりが顔を合わせたのは」

（待てよ，その猿回しの芸人が，最初からゆりを目当てにここを尋ねて来たとしたらどうだろう。顔を確認するためなら，すれ違った程度ですむ。お志津の時だって，すれ違い様に呪文をかけられたのだ）

藤兵衛の脳裏に電流が走った。

（そうか！）

「清蔵！　ゆりが消えるとき，瞬間だが体が石の様にならなかったかい!?」

「わからねえ，俺はゆりが消えるところを見てねえんだ。そう言や伊助って家の若い者が，そのようなことを盛んに触れ回っていたが……そんな馬鹿なことがあるかいって聞き流しちまったんだ。なんなら伊助を呼ぼうか？」

そう言うと清蔵は声を張り上げて，伊助の名を叫んだ。

すぐに，痩せた男――伊助が藤兵衛たちの前に姿を現した。見るからに善人で気が弱そうな顔をした男は，藤兵衛を見るとペコリと頭を下げた。

「挨拶は抜きで聞くぜ。おめえさん，ゆりが消えるところを見たんだそうだが，その時，ゆりの体が石の様にならなかったかい？　ほんのわずかな時間だと思うんだが」

「へえ，おっしゃるとおりで!!　なんでそれを知っていなさるんですかい？」

藤兵衛の言葉を聞くと，暗く沈んでいた伊助の顔が明るくなった。どうやら誰も彼の話を信じなかったようだ。

伊助は詳しく話しましょうと言って，ゆりが消えるまでのことを語り始めた。

「ゆりさんは，まるで夢でも見ているみてえにふらふらと歩いていたんです。おかしいってんで，あっしが後ろからそっとつけていくと，急にゆりさんの体が石の様になって……信じてくれますかい？　その後，周辺を捜してみたんですが，どこにもゆりさんの姿は見当たりませんでした」

伊助の話には，お志津の時と似たような点が多い。一つは，消えるときに体が石の様になっていること。もう一つは，二人とも他の者が見ている前で忽然と姿を消していることだ。

二人が何かの術にかけられたのは，まず間違いないだろう。忍術に通じている藤兵衛だが，さすがにこんな術が存在するとは聞いたことがない。呪術の様な物なのだろうか。

「あのちょっといいですかい？」

伊助は，考えにふけっている藤兵衛の注意を自分に向けると，スルスルっと近付き，耳打ちをした。

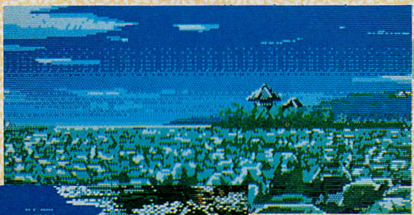
「これはあっしの勘なんですが，ゆりさんには男がいたようですぜ。いえね，一人で不忍の池のほうに，ふらりと出かけて行くことがありましたから。あの辺りは，逢い引きの名所ですからね。おっと，この話は他言無用にしておいてくだせえ。旦那だけが，おれの話をまじめに聞いてくれたからお話ししたんでさ」

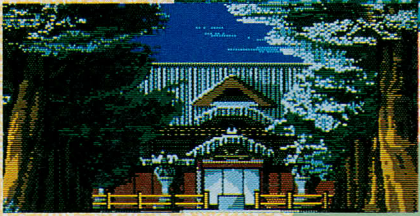
そう言うと伊助は，そそくさと奥へと行ってしまった。ゆりに男？　調べてみる価値はありそうだ。

■

ゆりが逢い引きをしていたという推測を元に，彼女の足取りを追うことにした藤兵衛は，不忍の池にやってきた。今日も日差しは強く，肌をじりじりと照りつけてくる。

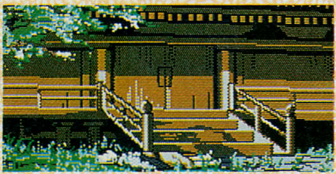
逢い引きの名所と言うだけあり，何処を見回しても二人連れしか見当らない。逢い引きの場を提供する茶屋まであるくらいだ。少し足を伸ばせば，恋仲の者同士の散策にはおあつらえむきの上野のお山に行くこともできる。





弁天堂まで来た藤兵衛は，意外なものに出くわした。仰向けになって倒れている男の死体である。姿形から判断すると，どこぞの武家屋敷に仕える中間と見て取れた。

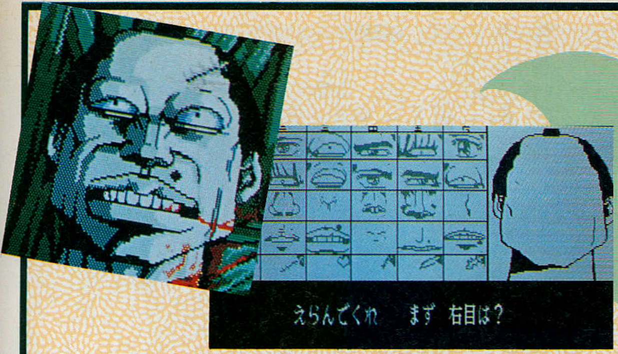
辺りに人影の無いことを確かめると，藤兵衛は死体のそばに屈み，手早く死因を調べた。首筋に獣に噛み切られたような不気味な傷があり，どうやらこれが致命傷となったようだ。男の懐を探ると，何か妙な薬が忍ばせてあった。



（どうも気になるな……）

何かが引っ掛かる。直感でしかないが，藤兵衛のこういう勘ははずれた試しがない。

周囲の茂みを調べてみると，ふわふわした毛の塊を見付けた。手に取ってみると，綿のように見えたそれは，どうやら動物の毛のようだ。色は茶色でやや硬い。犬の毛にしては硬すぎるそれは，猿か何かの動物の体毛のようである。



首にあった傷と，この獣の毛，関連性がないとは言えまい。

男の懐にあった薬を抜き取り，念のため手早く矢立を取り出して懐紙に男の人相を描き留めると，藤兵衛は人に見られないうちにその場を立ち去ることにした。

■

茶屋とは言っても，この辺りの茶屋は連れ込み宿みたいなものである。もしゆりが男と逢い引きしていたのなら，ここに来たことがあってもおかしくはない。

薄暗く陰気な一軒の茶屋に入っていく。空気までもが湿気を帯びて陰気なもののように感じられる。

中で藤兵衛を迎えたのは，暗い表情をした老婆であった。連れのいない藤兵衛の姿を見ると，彼女は，いかにもうるさそうな表情をする。

「客じゃねぇんなら，帰ってくんな」

「婆さん，冷たいこと言うなよ。ちょいと物を尋ねてぇんだ」

老婆の顔を覗き込むようにして藤兵衛はとっておきの笑顔を振りまいた。

「俺の顔が悪人かどうか，よく見てくれよ」

「おやま，あんた男前だねぇ。あたしの好みだよ。ヒヒヒ。いいさ，何でもお聞き」

藤兵衛の顔をまじまじと見つめると，婆さんは，急ににんまりとし始めた。なんともはや，この歳にして……である。

最近，17ぐらいの若い娘がここへ来なかったか？──そう尋ねると，婆さんは口元に薄笑いを浮かべながら答えた。

「いちいち客の顔は見てないからねぇ。ここを利用するのは，たいがいは不倫の連中か，遊び人の男がそのへんでひっかけた女を連れ込むかのどちらかだからね。そうそう，若い娘といえば，たちの悪い男にひっかかったのが一人い



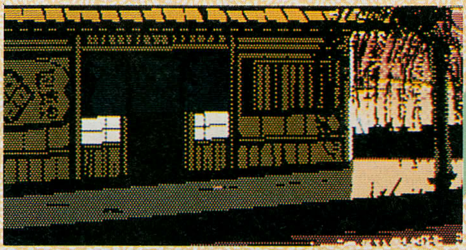
たね。相手の男は取っ替え引っ替え違う女を連れてきていた性悪だったよ」

弁天堂で殺されていた男の人相書きを，藤兵衛は茶屋の陰気な女主人に見せてみた。老婆は首を縦に振ると，確かにこの男が娘を連れてきたと確認してくれた。娘がゆりだとすれば，あの男はこの一件に関係していたことになる。

さらに，男が懐に忍ばせていた薬を見せると，婆さんはこう話してくれた。

「この薬かい？　これは媚薬だよ，び・や・く。ヒッヒッヒッヒッヒッ。両国にある四ツ目屋って店の商品さ。この種類の媚薬は，あそこでしか取り扱ってないはずさ。この手の物を扱う店では近頃評判の高い店だよ」

■





新たな手がかりである媚薬の線を洗うことにした藤兵衛は，両国の町の片隅にある1軒の古びた店に足を運んだ。店の名がどこにも書いていないが，四ツ目の描かれた看板から見て，ここが四ツ目屋に間違いないだろう。

何も書かれていない，黒一色の暖簾をくぐって中へと入ると、店内には，この店の雰囲気にぴったりの陰気な爺さんが座っている。

■

人相書きを見せ，その身元を問うと，爺さんは怪訝な顔を藤兵衛に向け，やっかいごとは困ると一言だけ言った。

(仕方がない)

藤兵衛は，懐から銭を出すと爺さんに握らせた。

「少ないけど取っておいてくんな」

それが何を意味する銭かなのか，爺さんはすぐに察しがついたようである。

「この男はよくここに来るだよ。お得意さん……ってとこだ。この客も〝なか〟──吉原のことを通はこう呼ぶんだ──へ出入りする口だったようだべ。ケッケッケッ……」

爺さんは下品な笑いで，口許を緩ませた。茶屋の老婆もそうだったが，こういう商売をしている者に上品さを求めるのは無理なことらしい。

吉原──，人波でごった返しているところで，どうやって一人の男について聞きだせばいいのだろう？





幕府公認の色里である吉原は，昔はもっと町中にあったのだが，明暦の大火で焼けて，今の浅草の外れ，田圃のど真ん中に引っ越してきた。
以来，新吉原と呼ばれているこの町のどこかに，あの男の行きつけの店があるはずだ。
藤兵衛は人相書きを見せて，聞き込みを繰り返した。だが，返ってくる言葉はみな同じだった。
「知らねえなぁ。遊女屋で聞いてみな」
確かにその方が早いかもしれない。藤兵衛は見当をつけると，適当な遊女屋へと足を運んだ。

「いらっしゃいまし。初回の方で御座いますね」
顔に作り笑いを浮かべた番頭が，藤兵衛の方に歩み寄ってきた。懐から例の人相書きを取り出すと，藤兵衛は心当たりがないか尋ねてみる。
「この男がよく，通ってきたはずだが」
「へぇ，おそらくこのお人は――」
「何者だ？」
「このお人がなにか？」
当たりだ。予想よりも簡単に身元が割り出せそうだ。藤兵衛は，はやる気持ちを押さえて尋ねた。
「この男の名は？　どういう男だ？」
「はぁ……。八丁堀のお方でもない人に，他のお客様のことを話すわけにはまいりませんや」
「ち，かたいこと言いやがって。それじゃあ，この男の馴染みの女郎は？」
焦る藤兵衛。
「それを聞いてどうなさるおつもりで？　面倒は困りますよ」
番頭としては，店を守る者として当然のことをしているのだが，藤兵衛にとっては腹の立つことこの上ない。
「面倒くせぇおやじだな。いいからこの男のことを教えろよ」
とうとう怒鳴りだす藤兵衛。
「このへんでお引き取り願いましょう。遊里には遊里の仁義って物がございますんで」
「お，おい，待てよ！！」
番頭は，野暮な男の言葉には耳も貸さないといった態度で藤兵衛を店の外へと追い出してしまった。

「腹の立つおやじだなあ。どうしてくれよう」

だが，人相書きの男のことを知っているのは，今のところあの番頭だけだ。
（ここは忍術を使って，例の男に化けたほうが手っ取り早そうだ）
暗がりに入って精神統一をする。竹居から情報を聞き出した時に使った，変形の術だ。数秒もしないうちに，藤兵衛の姿は人相書きの男となった。
「これは，これは，鶴ノ信さま。ようこそお越しで」
店に入ると，先程の番頭が話しかけてきた。うまく騙せたようだ。鶴ノ信というのが，あの男の名前のようである。
藤兵衛は怪しまれぬように，できるだけ言葉をひかえる。
「そう言えば先程，貴方様のことを，しつこく聞いていった男がおりましたぞ」
「ほう，どんな男だ？」
わざととぼける藤兵衛。
「ええ，やにさがった，きざな男でした」
「そ，そうかよ。この野郎!!」
「えっ？」
まさかこんな男に，自分のことをこうも悪し様に言われようとは思いもしなかった藤兵衛はムカつく腹の虫を抑えつつ，これも仕事のうち，我慢しなくてはと，自分自身に言い聞かせる。
「い，いや，なんでもない。いつもの女を頼む」
「芳野で御座いますね。ささ，どうぞ奥で待っていらしてください」
番頭は不思議そうな顔をしながら，鶴ノ信――藤兵衛を奥の客間へと案内していった。



スッ。
ふすまが開く。
「鶴ノ信さま」
女の甘い声がした。静かに振り向く藤兵衛。
「あんたが芳野かい？」
「ひっ，あ，貴方様は？」
すでに藤兵衛は，自分本来の姿に戻っている。芳野が驚くのも無理ない。
「案じるな。俺はお前さんにちょっとした話があって来ただけだ。俺は藤兵衛ってんだ。まぁ，急に客が代わったと思って付き合ってくんな」
「お客様ならいた仕方ありません。でも，鶴ノ信様の名を語ったのはなぜでありんす？」　芳野は自分の疑問を優雅に，そして優しく尋ねてきた。

「話というのは，そのことなんだが……。その前にありんす言葉ってのは粋でいいんだが，どうもわかりずらいんだ。普通にしゃべってくれないか」
「そうですか，じれっとうす」
「何がじれったいんだ？」
藤兵衛の質問に芳野は，クスッと微笑して答える。
「よろしいです，という意味なのですよ」
「だから普通にしゃべってくれ」

照れながら頭を掻く藤兵衛。
「あ～い～」
芳野は，花魁独特の返事で返した。

「鶴ノ信は死んだよ，殺された」
藤兵衛は暗い顔で芳野に話した。が，芳野の反応は意外なものだった。
「……やはり，お亡くなりに」
「やはりだって!?まるで鶴ノ信が死ぬのを知っていたようじゃないか？」
「あの人は，追われていたのです」
「追われていた？」
芳野は先程とはまるで違う，重い口調で話し始めた。
「あのお人は，何かとんでもないことを知ってしまったらしいのです。おそらくはそのために……。何を知ったのかまでは，話してもらえませんでした。ただ，うまくすれば近く大金が手に入るとは言っていましたが」
藤兵衛の頭の中で，様々な推理がひらめいた。だが，どれもいまいち確信が持てないものばかりであった。
「鶴ノ信てぇのは何者だい？」
「鶴ノ信さまは，三田村さまに雇われていました」
「三田村？」
「はい。宗門改めのお役人，三田村主悦さまでございます。青山にお屋敷があるとか聞きましたが」
「宗門改め……か。おめぇ，鶴ノ信とはどういう関係だったんだい？　話を聞くと，ただの馴染みの客だったとは思えねぇが」
「あの人はお金が手に入ったら，私を身受けしてくださると言ってくださいました」
芳野は目を伏せた。
「惚れていたのかい？」
「いいえ，むしろ嫌なお客の一人でした」
「じゃぁ，どうして？　好いてもいねぇ奴に身受けしてもらってまで，この吉原を出たいのかい？」
藤兵衛は当惑の表情で芳野を見る。

「……はい。吉原が華やかに見えるのも表のみ……この苦界から抜け出せるというその夢ももう……」
顔を伏せて話す芳野の肩は小刻みに震えていた。
「……悪いことを知らせてしまったな。まるで俺はあんたの夢を壊しに来たみたいだ」
「いいえ，いいのです」
芳野は顔をあげると，微笑みながら藤兵衛の顔を見た。心なしか，目が潤んでいるようだ。
「すまねえことしたな。これで帰るよ」
そう言って立ち上がろうとする藤兵衛の膝を，芳野が優しく押さえた。



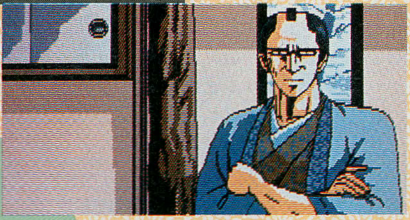
「お待ちくださいまし，藤兵衛さま。ならば私に今1度，夢を見させてくれませぬか？　今宵，一夜だけの夢を……」
「……芳野……!?」
灯かりが消える。
やがて……夜の闇が二人の姿を消していった。

宗門改めの三田村の屋敷は，一目でそれとわかるものだった。周りの家々から比べると，格段に大きく，立派な造りをしている。
奇妙な組み合わせの連中が門から出て来るのが，屋敷に見とれている藤兵衛の目に入った。駕籠を担ぐ黒い長衣を着た者たちと，その脇を歩いている一人の僧である。
「あれは将軍家護持僧の隆光じゃねえか」
駕籠の横にいる僧は，確かに隆光だ。では，他の人物は……!?　宗門改めの屋敷だ，隆光ほどの大物が出入りしても，別におかしなことではない。が，あの奇妙な格好をした連中となると話は別だ。



隆光たちは人目を気にするかのように，足早にその場を去っていった。

「私が三田村だが，何用かな？」
重要な話があると，強引に面会を談じ込んだ藤兵衛を客間で迎えたのは，この屋敷の主である三田村主悦その人であった。見るからに悪人面をしており，その頭の中には悪巧みが詰まっているような感じさえする。
「あんたの所の中間，鶴ノ信が死んだことを伝えにきたんだ」
「重要な話というのは，さようなことか……。あの男は当家には何の関わりもござらん」
「鶴ノ信が死ぬのを，知っていたような口振りだな」
藤兵衛は三田村に挑発的な質問を浴びせた。口もとに薄笑いを見せる三田村。
「あの男の振る舞いには，常々問題がありましてな。どこぞの八九三者と，いざこざでも起こしたのでしょう」
理由としては通っている。しかし，いくら八九三者でも，

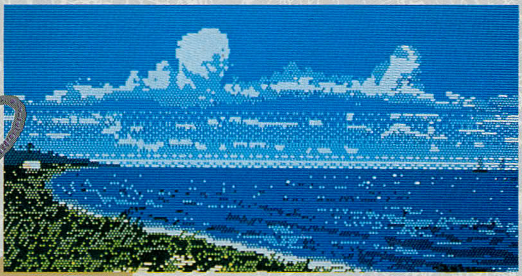


人間を噛み殺すような真似はすまい。
「あんたは宗門改めの役人だそうだね。どおりで立派な屋敷に住んでいるわけだ」
ここで追及しすぎて，自ら墓穴を掘るような――すでにそれで失敗していることだし――愚かなことはすまい。まだまだ聞き出したいことは，山ほどあるのだから……と考えた藤兵衛は，さりげなく話題を変える。
三田村は，藤兵衛の台詞を誉め言葉として取ったようで，

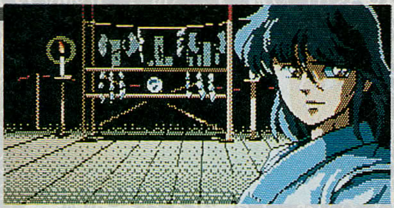
胸を張りながら答えた。自分の行ないが，いかに正しいかを説いているようでもある。
「いかにも。ご法度(はっと)である邪教の輩を取り締まっておる。仏教以外の宗教崇拝は断じて許さぬ！」
「そういえば，この屋敷に入る時，護持院隆光の姿を見かけたが」
三田村の口元の笑いが消えた。この反応は，藤兵衛の推測の一つに確信を持たせるには十分すぎるものだった。
「あ，ああ，あれはな。隆光殿が〝きりしたん〟の探索について，相談のために参られたのだ」
「物は言い様だな。おおかた神隠しの相談にでも来たんじゃねぇのかい？」
「な，何っ！」
三田村の顔色が急に変わる。
「ほう，妙にうろたえやがったな。俺はかまをかけただけなのに」
「お，お主……何者だ？」
「そう恐い顔しなさんな。正直に話そうぜ。鶴ノ信はてめえらが殺したんだろう？　おおかた奴は，てめえたちがゆりって娘をかどわかすつもりでいるのを知り，その前にゆりを自分の者にしちまって，金で取り引きしようと立ちまわってたんだ。違うかい？　ところが，奴はてめえの仲間に人間離れした殺し屋や，妖術使いがいることまでは知らなかった。だから殺されちまった」
「貴様，何故そんなことまで……名を，名を名乗れい!!」
推理は，まさに真実そのものであった。それは，三田村の慌てかたからも容易に判断できる。
三田村は身構えつつ，右手を後ろにある刀掛けに伸ばす。
「おっと，そう焦るなよ。おれは藤兵衛，逐電屋藤兵衛だ」
「お主があの……。まっこと逐電屋なら頼みがある」
「頼み？」
「私の娘，秋乃を逐電させてほしい」
予想もしなかった言葉であった。その意味を理解できぬという顔をする藤兵衛を尻目に，三田村は話し始めた。
「お志津とゆり，この二人の神隠しに続いて，私の娘，秋乃が加わることになっておるのだ」
「あんたの娘が神隠しにあうということか」
「さよう。そして三人の娘がそろい，来留須様の儀式が行なわれることになる。……私はわけあって来留須様には逆らえぬ。が，お主が秋乃の逐電を約束してくれるのならば，私もできる限りのことをお主にしてやろう」
「俺に協力してくれるということか？」
三田村の言葉の裏を探るように藤兵衛は聞く。
「秋乃の逐電を約束してくれればの話だ。それにお主，お志津たちの行方をまるで掴んではおるまい」
「てめえ，知っているんだな！」
「知っていたとしても，今は話せぬ。秋乃逐電の件をしかと約束してくれん限りはな」
この三田村という男，見た目どおりのやり手である。知らず知らずのうちに，藤兵衛はこの依頼を引き受けねばならない立場に追い込まれていた。
「わかったよ。約束するよ。こうなりゃ，娘３人まとめて逐電させてやるぜ。さあ，おめえさんの知っていることを洗いざらい話してもらおうか」
「おお，約束してくれるか!!」
「ああ，するとも，するとも。だから早く話してくんな」
一瞬，三田村の声のトーンが明るいものとなり，それと共に顔にも赤見がさした。しかし，それはわずかな間のことで，すぐにまた重苦しい表情に戻った。
「それではお話しいたそう。まず，秋乃を来留須に渡す日取りだが，実ははっきりとしたことがわからぬのだ。ただ５日後，秋乃が17才になる日に例の儀式が行なわれるようだ。それまでには逐電させてやってほしい」
「５日後か。その日までに，お志津たちを救出しなければならないわけか」
「そのようだな。おっと言い忘れていたが，来留須は，秋乃のことをなぜか〝うめの〟と呼んでいる」
そう言えば，お志津とゆりの元に来た，謎の怪僧も同じようなことを言っていたという話だった。
（来留須と怪僧，この二人は同一人物なのだろうか？）
藤兵衛の頭の中で新たな推理が渦巻き始めた。
「で，お志津たちはどこに捕らわれているんだ？　お志津たちを救出できなければ，秋乃を逐電させることはできねえぜ」
藤兵衛はまだ，完全に三田村を信用しているわけではない。藤兵衛を罠にはめようと，しているのかもしれないからである。
「それが私も，首斬り館と呼ばれるところに捕らわれているとしかわからぬのだ。それがどんな館で，どこにあるのかは皆目見当もつかぬ」
「首斬り館……。奴ららしい冗談だぜ」
口元を緩ませる藤兵衛。それはあくまで強がりでしかない。
「おっと，大事なことを聞き忘れるところだったぜ。奴らの頭目，来留須ってのは何物なんだ？」
「まったく正体のわからぬ老人だ。常に顔に布を巻いており，素顔を見た者は誰もいない。……いや，もしかしたら霊岸島の海辺に住む玄心という老人は見たことがあるかもしれぬ」
「玄心？」
「〝陰陽師〟と呼ばれる術使いだ。前に来留須はこの玄心から妖術の一部を教わったことがあると聞いた覚えがある」
玄心……この男が藤兵衛にとって，敵となるか味方となるかはまだわからない。敵の首領の情報は，喉から手がでるほどほしいのだが，ここは慎重に対処したほうがいいだろう。
「今回の儀式は，今まで３か月に１度行なわれていた〝くろみさ〟なるものとは，どうやら全く違うもののようだ。この儀式が行なわれたら，秋乃はどうなってしまうのか──〝くろみさ〟の生贄となった〝きりしたん〟の娘たちは命を失ったのだが──それすら見当がつかぬのだ。一刻も早く秋乃を逐電させてやってくれ!!」
三田村のこの言葉で，藤兵衛の脳裏に水戸藩士，佐々木の言葉が甦る。
（この儀式が行なわれると，江戸が壊滅してしまうという話です……）
「隆光殿がここに来られたのも，奴らと密談を交わすためだ。あと５日，あと５日しかない！」
藤兵衛には，三田村の焦りが手に取るようにわかった。
「話はひととおり聞いた。参考にさせてもらうぜ。約束どおり秋乃を逐電させてやる」
「待て，逐電屋……いや藤兵衛殿！　今のお主では来留須に殺されに行くようなものだ」
「なにい，俺が負けるっていうのか!?」

「そうだ。今のままでは来留須の妖術には勝てん。まず霊岸島の玄心を訪ねるのだ」
「敵か味方かもわからない相手だ。俺は会いたくないね」
今の状況でも命が危ないのに，さらに敵を増やすような真似はしたくない。第一，罠かもしれないのだ。
「これ以上，敵は作りたくない。それに俺は来留須と戦う気もない。お志津たちを助けだし，秋乃と共に逐電させる。それで俺の仕事は終わりだ」
「来留須を倒さない限り，お志津たちを逐電させることはおろか，助け出すこともできぬ！　私を信用してはもらえまいか？　……ふふ，それとも，逐電屋は依頼主の言葉を信用しないとでも，世間に噂されたいのか？　逐電屋の名が地に落ちてしまうぞ」
「……わかったよ，訪ねてみよう。どうやらまた，あんたの策にはまっちまったみたいだな」
「このような状況だから，私も必死なのだ。依頼を受けてもらってまことにありがたい」
「だがな三田村」
藤兵衛は口元を緩ませながら言う。
「できれば俺は妖術使いとは，やりあいたくねえな。今すぐ逃げ出したいくらいだぜ」
それは藤兵衛の本音であった。



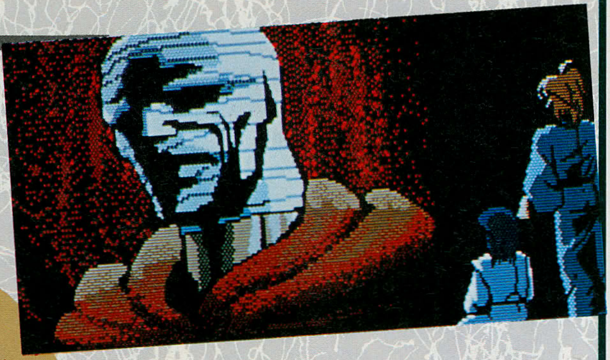


波の音……砂浜は地平線の彼方へと，延々と連なっている。
霊岸島を一望にできる小高い丘に立つ藤兵衛。島は見渡す限り緑に覆われ，人工的な物は，海辺にある小屋くらいである。
三田村の言葉が脳裏をよぎる。
（今のままでは来留須には勝てぬ!!）
玄心に会えば来留須以上の力を身につけることができるのだろうか？
残された時はあと５日。
はやる気持ちをおさえて，藤兵衛は玄心の小屋を目指す。待ち受ける死闘の準備のために――。



「ごめんよ」
立付けの悪い戸を開けると藤兵衛は中に入った。小屋の中は暗闇に支配されており，様子をうかがうことができないほど暗い。入口から入る光も，藤兵衛の目の前でとぎれ，まるで何者かが意識的に闇を作り出しているかのようであった。
「誰かいねえのかい？　すまねえが……」
「静かに！」
藤兵衛の言葉を遮るように，はっきりとした女の声が響き渡った。それに続いて，何を意味しているのか理解できない言葉が聞こえてくる。呪文のようだ。
あたりが次第に明るくなる。祭壇のような物の前に，白い着物――普通の物と作りが若干違う――を着た一人の女が座していた。女は，ゆっくりとこちらを向く。
「私は玄心の娘，瑠璃。お主を待っておった」
それは見たところ17，8才くらいの娘には，似つかわしくない言葉使いだった。
「俺を待っていた？　それにそんな格好をして，おめえさんも陰陽師なのか？」
「そうじゃ」
「……ならば，俺は玄心を訪ねて来たんだが，会わせてくれないか」
「残念ながら，それはできぬ。父上の現身は滅んだ」
「現身？」
「死んだという意味じゃ」
娘は無表情に言った。父親の死など，たいしたことではないという感じである。
「おめえさん，自分の父親が死んだってのに，よく平気でいられるな」
「私には，父上が作られたこの結界を守らねばならぬ使命がある。悲しみにふけっている余裕はない」
なんと強い心を持った娘なのであろうか。
同じ年頃の少女たちは着飾って楽しげに暮らしているというのに，独りこの島に住み，亡き父の意志を継ごうとするとは。
「玄心は何故死んだんだ？」
「父上は生霊返しの法によって，〝魔人調伏の式〟をうっていた。しかし，魔人の呪力は極めてすさまじく，返り呪詛を受けてしまったのじゃ」
「返り呪詛？」
「呪い殺されたということじゃ」
「なんてこった……」
「こちらの呪力が強いほど，返された時の痛手は大きい。大きな反動が返ってくるのだ。もはや魔人を倒す手段は，現身の戦いでなければならぬようじゃ。占いではそれをなす運命の男が，お主と出ておる！」
どうやら運命というものは，藤兵衛の望まない方向へと進んでいるらしい。

「先程の言葉といい，今の話といい，俺がここに来ることをあらかじめ知っていたようだが……？　それに俺が魔人を倒すとは!?　魔人とは来留須のことなのか？」
「お主がここに来ることは，占いでわかっておった。背の高い，汚らしい姿の男，西の方より現ると」
「……汚くて悪かったな。俺は藤兵衛だ」
改めて自分の姿をまじまじと見る。たしかに着流しを着続けてはいるが，占いに"汚らしい姿の男"とまで出るとは思ってもみなかった。



「それと魔人の名は知らぬが……この男じゃ」
再び瑠璃の口から呪文が洩れ始める。あたりが暗くなり，藤兵衛と瑠璃は暗闇の中にとり残されたような形になった。
その闇の中に，徐々に映像が映し出される。真紅の長衣をまとい，顔に白布を巻き付けた男の映像。それが藤兵衛の意識の中で作り上げてきた来留須像と重なる。
「来留須!!」
反射的に叫ぶ藤兵衛。
「凄まじき怨念を感じる。この老人はこの世に地獄をもたらすことのみを念じておる。あの強い呪力にこの念が加わっているかと思うと……。お願いじゃ，魔人を倒すには力が必要なのじゃ，藤兵衛殿の力が!!」
初めて瑠璃の顔色が変わった。
「なるほどな，それも占いに出てるってわけだ」
「そのとおり」
「ちっ，冗談のつもりで言ったのによ。まあいい。それよりこの野郎と玄心はどういう関係なんだ？　敵のことを詳しく知っているほど，こっちが有利になるからな」
「おお，やってくれるか！」
「俺が望まなくても，結局はそうなるんだろ。さ，早いとこ話を聞かせてくれな」
「魔人と父上とは昔，なにかの因縁があったらしいのだ。だが，残念ながら私は知らぬ。直接，父上と話してみるのがよかろう」
「……玄心は死んだんだろ!?」
瑠璃と話していると，とっぴょうしもないことばかり聞かされる。まさに陰陽師という術使いならではの台詞である。
「現身が滅んだだけじゃ。父上の怨霊はまだここにおられる」
「どうすれば，その怨霊と話せるんだ？」
もっともな質問だ。
「降霊の法という儀式を行なうのだ。それには宝来樹の実という物が必要じゃ。しかし，残念ながらここにはない」
「宝来樹の実というのはいったい何なんなんだ？」
「怨霊を呼ぶためには，その宿るべき〝よりしろ〟が必要じゃ。降霊の法は，この宝来樹の実を〝よりしろ〟とすることによって行なわれるのだ」
「で，どこに行けば，その実は手に入るんだい？　俺でもいいなら，取ってきてやるぜ」
「おお，取ってきてくれるか。本来ならば私が取ってこなくてはならないのだが……今の私は父上の怨霊を守るため，この結界から離れることはできぬのだ。すまぬ藤兵衛殿」
「いいってことよ」
藤兵衛は，片手をあげて軽く答える。
「現身が滅びる前に，父上がどこかに封印したと言っておったが……。そうだ，回向院の住職なら何か知っているかもしれぬ」
「どうして回向院なんだ？」
「父上はよく，回向院に足を運んでいた。供養のためと言っていたが，何を供養していたのかは私も知らぬ。もしかしたらそこに……」
「わかった，回向院だな。待ってな，すぐに取ってきてやる」
藤兵衛はそう言うが早いか，小屋を走り去ろうとした。
「お待ちを!!」
それを瑠璃が引き止める。急停止する藤兵衛。
「これを持っていってくだされ」
瑠璃は，藤兵衛に1枚の呪符を差し出した。
「これは!?」
「剣の呪符じゃ。何かの役に立つはず」
呪符には剣の絵と何か意味深な漢文詞が書かれており，見るからに不思議な力を感じさせる。
「ありがとうよ。それじゃあ，行ってくるぜ」
明るい表情で答える藤兵衛。瑠璃と話しているうちに，いつのまにか焦りが消え，心に余裕が生まれていた。
（これも陰陽師の力……なのかな!?）
ふと，そんな考えが藤兵衛の頭に浮かんだ。



うっそうと生い茂った緑に囲まれた静かな場所に，回向院は建てられていた。木々の間からこぼれる光が幾筋もの線を作り，その建物をより幻想的なものとしている。
視線を落とすと，地蔵が幾つも重ねられたような作りの〝供養塔〟が建てられているのが見えた。手を合わせておいても，罰は当たるまい。
「あなたもこの供養塔にお参りにまいられたのかな？」
声の主は長い髭をたくわえた老年の僧であった。この寺の住職と見受けられる。
「あんたがこの寺の住職かい？」
確認の意味を込めて聞く。
「さよう」
「俺は藤兵衛ってもんだ。ちょいと尋ねたいことがあるんだが，いいかい？」
「私の知っていることなら，お話しいたそう」
長い髭の老人は，藤兵衛の目を覗き込みながらそう言っ

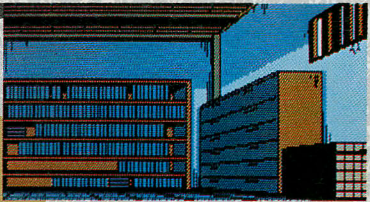
た。この老人には正邪を見極める能力がある——そんな印象を与える力強い視線であった。
「玄心という男を知っているかい？」
「確かに玄心殿は存じております。その供養塔の前にたたずんでおられるのをよくお見かけしました」
そう言うと住職は，視線を供養塔の方へと走らせた。藤兵衛もその視線を追う。
「この供養塔は何のために建てられたんだい？」
「……振袖火事のために亡くなられた全ての生命のために，そしてその悲しみのために……」
一呼吸おいて答えた住職の顔には，悲しみの色が表れていた。住職は続けた。
「三十と八年前のあの大火。そもそもこの寺は，あの大火で亡くなられた人々の供養のために建立されたのです。……玄心殿は私にこんな話をしたことがあります。『私はある男に，降霊の法なる術を教えてしまった。すべては私の軽率さ故だ。そうだ，住職。次に私を尋ねてくる者があれば，この呪符を渡してほしい』と」
住職は墨染めの衣の懐から，１枚の呪符を取り出した。無言でそれを受け取る藤兵衛。呪符には剣の呪符同様，鏡の絵と漢文詞が書かれていた。おおかた鏡の呪符というところだろう。
「そのある男というのは，どうやら小伝馬町の牢屋敷を脱走した男だと聞いています。宝来樹という木の実をその男に幾つか盗まれてしまったとも聞きました」
住職はそう言うと，にこりと笑って藤兵衛を見た。

小伝馬町の牢屋敷は，藤兵衛の予想どおり，厳重な警備が敷かれていた。
（とにかく牢抜けした奴さえ見付ければ，宝来樹の実を手に入れることができるかもしれん。だが裏門でさえこうも固められているとなると，忍び込むのはまず無理……と見ていいだろう）
だが，なんとしても藤兵衛はこの牢屋敷に入らなければならない。忍び込むのがだめなら……藤兵衛の頭に一つの計略が浮かんだ。



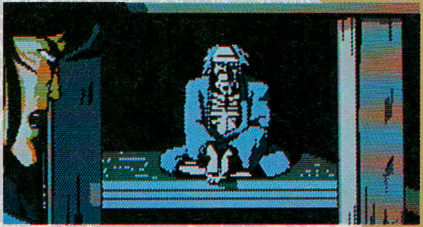
（へっ，なら，忍び込まずに正面から，堂々と入りゃいいんだよな）

「あった，あった。言上帳だ。こいつさえ調べれば近年脱獄した者がいるか，簡単に調べられる」
帳面蔵にたどりついた藤兵衛は，さっそく〝ある男〟についての情報を探り始めた。言上帳とは，言わば囚人名簿的な役割を果たす物である。
「いた!!　明暦３年に一人いる。名は悪門，呪術師か。なになに，島原の乱で生き残った〝きりしたん〟だが，その後〝さたん〟なる魔族の長を崇拝する邪教に転宗，江戸に潜伏し慶庵事件に関与して捕らわる……か。この男の行方はわからんな」
魔族の長を崇拝する邪教に転宗……藤兵衛の脳裏に，その言葉だけがいつまでも焼きついて離れないでいる。彼の本能が，重大なことを知らせようとしているのであった。



もっとも藤兵衛自身は，そのことにまだ気付いてはいないのだが。
「悪門のいた牢屋には，同時期に入った永牢——まぁ無期懲役みたいなもんだな——が一人いるな。名はおと松か。このおと松が悪門のことを何か覚えているかもしれん」
どんな小さな手掛かりでもいい——今の藤兵衛は藁にもすがる思いだ。

目的の牢屋には，痩せ衰えた老人が死んでいるかのよう——もっとも本当に死んでいるのかもしれない——に，じっと座っていた。
「あんたがおと松さんかい？」
その老人に声をかける。生きていれば何らかの反応があるはずだ。それに死んでいる者をいつまでも牢屋に入れておくほど，ここも囚人不足ではなかろう。
「てめえ，誰だ。見掛けねえ面だな」
おと松は片目だけを不気味に開き，鋭い眼光を藤兵衛に浴びせる。年と共に容姿も衰えはしているが，気丈さだけは未だ健在のようだ。



「ある男のことで，おめえさんに聞きたい。明暦３年に脱走した悪門って奴のことを覚えているか？」
「悪門……」
おと松は古い記憶を呼び覚ますかのように，何度もその名を呟いた。じっとその様子を見守る藤兵衛。
「ああ，思い出したぜ。あの薄っ気味悪い野郎のことだな」
「どんな男だったんだい？　俺にそのことを聞かせちゃあくれないか」
おと松は閉じていたもう片方の目も開け，藤兵衛に鋭い視線を二つ浴びせた。
「ああ，いいとも。ここの厳重な警備を抜けてきた奴だ，俺の話を聞かせる価値はあるだろう。それにこうやって話すのも久し振りだしな」
おと松は両目を閉ざし，やや早い口調で話し始めた。
「ありゃあ，振袖火事の時だ。あの大火でここも焼けそうになりやがってよ。俺たちゃあ，切り放ちで外に出られたんだ。けどよ，誰も逃げようなんて気にはならなかったな。逃げてまた捕まったりしたら，今度こそ打ち首だ。こんな所でも，生きて暮らせるだけましだからな。そんなわけで，

火がおさまったらみんな帰ってきたんだがよ，一人だけ帰ってこなかった奴がいたんだ。それが悪門さ。その後，野郎がどこへ逃げたかはわからねえ。上野の本妙寺で野郎らしい男を見かけたって奴も，ここに入ってきたがとっくに死んじまった」

おと松の顔に，疲労の色が見え始めた。今の彼には，長話をする体力もなかったようである。

「すっかり無理をさせちまったようだな。上野の本妙寺か。ともかく行ってみるぜ。……ありがとうよ。身体を大事にな」

藤兵衛は，相手が囚人だからといって礼を忘れるような男ではなかった。彼が憎んでいるのは，影に隠れて悪事を働く者であって，罪を償っている囚人ではないのである。

「待ちな！　さっきからここの役人連中が騒ぎ始めている。おめえの仕業だろ!?　いつも以上に厳重な警備の中，どうやって抜け出すつもりだい!?」

藤兵衛は薄笑いを口元に浮かべつつ，おと松に答える。

「心配にゃあ及ばねえ。俺は逃げるだけなら，どんな所からでも逃げ出す自信があるんでな。江戸じゃあ，俺のことをこう呼んでるぜ」

一呼吸，間をおく藤兵衛。

「逐電屋ってな！」



「わしがこの本妙寺の住職じゃが，何か用かな？」

本妙寺の住職は回向院の温和な住職と違い，いかにも頑固そうな顔をした老人だった。藤兵衛が最も苦手とするタイプである。

「悪門という男を捜している。明暦の大火の後，ここで奴らしい者を見たという噂を聞いて……」

「悪門じゃと!!　おのれはあの罰当たりの何なのじゃ!!」

藤兵衛が言葉を切らないうちに，住職は血相を変えて怒鳴り始めた。どうやら，悪門の知り合いだと思われているらしい。

「ちょ，ちょっと待ってくんな。俺はわけあってそいつを捜しているだけなんだ。別に特別な関係の者じゃねえ」

ジロリと藤兵衛の顔を覗き込む。住職の額には血管が浮き出ている。

「本当だろうな？　わしは嘘付きが一番嫌いなんじゃ」

「ああ，本当だとも。俺の顔が嘘を言っている顔かい？」

その言葉を聞き，再び彼の顔を覗き見る住職。この老人には，回向院の住職ほど正邪を見極める目がないようだ。

「ふん，あやつは玄心が連れてきよったのよ」

「悪門はここで，何をやらかしたんだい？」

藤兵衛の質問に，住職の表情が一段と険しくなる。

「あやつらは，こともあろうに，御仏を呼び出したのじゃ!!　降霊の法とか言っておったがの」

玄心たちは，こんなところで降霊の法を行なっていた——宝来樹の実を手に入れるための捜索だったが，どうやら意外な情報を入手することができそうだ。

「誰の霊を呼び出したんだか覚えているかい？」

「馬鹿にしないでもらいたい！　わしが物忘れをするような年に見えるか!?」

「あっ，すまねえこと言ったな。住職はまだまだ気力，容姿ともにすこぶる元気，元気！」

この住職もかなりの老年だ。耄碌しているように見えると言ってしまえばそれまでなのだが，藤兵衛はあえてその言葉を飲み込んだ。無駄な時間を浪費することはない。

「わかればいいんじゃ，わかれば。ええっと何の話だったかの……ああ，思い出した。あやつらはここで，かの振袖火事の因縁にまつわる３人の娘たちを呼び出したのじゃ」

「振袖火事の因縁？」

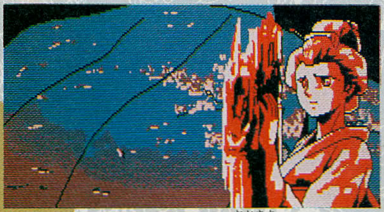
初めて聞く言葉だ。この捜査の先々で耳にする振袖火事には，どうやら知られざる秘密があるようである。

「住職，良かったらその因縁について，少し話してくれないかい？」

藤兵衛は住職の目をしっかりと見て言った。

「……よかろう。これはこの寺で実際に起こった出来事じゃ……」

住職は空を見上げながら，遠い目で語り始めた。





あれは明暦元年のことじゃった。上野の大升屋の娘〝きの〟は，ある日，独りの美しい寺の小僧を見初めてしまった。以来，彼女はその小僧が忘れられなくなってしまい，その者が着ていたのと同じ〝紫縮緬〟の振袖を作ってもらうほど，恋焦がれてしまったのじゃ。

しかし，その日から先，寺の小僧には会えず，とうとう彼女は恋の病にかかり，17才という若さで死んでしもうた。かわいそうなことじゃ。そのきのが葬られたのが，この寺じゃ。

それから１年後。古着屋に売られた〝きの〟の振袖は，本郷，こうじ屋の娘〝いく〟の手に渡った。いくはその振袖に，２，３度手を通しただけで病になり，死んでしもうた。きの　の命日と同じ日だった。そして，この寺に葬られた。

さらに１年後。再び古着屋に売られた振袖を手に入れた，麻布の伊勢屋の娘，〝うめの〟も病で死んでしまった。きのといくの命日にじゃ。３人とも数えで17じゃった。

死んだうめのも，我が寺で葬ることになった。命日が同じゆえ，その日ちょうど法要に来ていた きの と いく の両親は，このことを知り，振袖の因縁が恐ろしくなってしまった。そこで供養のため，その振袖を焼いてしまうことにしたのじゃ。➔





我等，僧侶一同が読経する中，振袖に火がつけられた。ところが，その途端，振袖は火の粉を激しくまき散らしながら空に舞い上がり，火が本堂に燃え広がったのじゃ。

その火は，さらに江戸の町中に降り注ぎ，町の大半を焼き払うまで，如何に手を尽くそうとも消えはしなかった……。⬅



「……これをして，かの大火を振袖火事と呼ばしめたのよ」

無髪の老人は，ほっと溜息をついた。恐ろしい話から開放されたからだろうか。それとも単に話し疲れただけなのだろうか。

（〝きの〞〝いく〞〝うめの〞，この3人の名前には聞き覚えがある。そうだ！　お志津とゆりの家に現れたという謎の怪僧が，そして来留巣が秋乃を呼ぶ時に，この3人の内の誰かの名前を口にしている!!）

藤兵衛の頭の中で，切れ切れになっていた糸が，徐々に結ばれ始めてきた。だが，まだ完全に結び付く糸は少ない。それどころか，わからないことも増えてきている。決定的な〝何か〞が足りないのだ。

「何をぶつぶつと言っておるのじゃ？　人に話をさせておいて，最近の若いもんは礼儀を知らんのか!?」

考えにふける藤兵衛を現実に引き戻したのは，住職の怒鳴り声であった。はっと，我に返る。

「ん，ああ，ありがとうよ。恐ろしい話だな」

「そうであろう。娘たちの霊は江戸を焼き払ったとはいえ，いつ，どのようなきっかけで再び現われるかわからん」

──なんと，娘たちの霊が，再び世に出る可能性があるとは！

「そうだ住職，最近，玄心がここへ来なかったかい？」

「こりゃ！　何度言ったらわかるんじゃ？　それが人に物を尋ねる時の言葉使いか!!」

「うっ，わかったよ。……最近，玄心がこちらの寺に立ち寄りませんでしたか？」

「そう，それでいい」

住職は，満足そうな表情を顔にたたえた。

「つい先日のことじゃが，玄心が何年かぶりで顔を見せてのぉ。ある神具を，この寺に封印させてほしいと言ってきおった」

藤兵衛の胸が高鳴る。

「で，どうしたんです？」

「許しを与えたら，あやつ，奥の院の方へ行って，しばらく何やらやっていたようだぞ。神具はたしか，宝来樹の実とか言ったの」

ついに見付けた！　これで玄心と話ができる。今までの謎が，解き明かされるに違いない。藤兵衛の表情に久方ぶりの笑顔が戻った。

「一緒にこんなもんも預かったわい」

住職はそう言うと奥の院へ戻り，何かを取って帰ってきた。その手には1枚の呪符が握られていた。

「それは……」

その呪符には，曲玉の絵と漢文詞が書かれており，藤兵衛がすでに入手した2枚の呪符と同じ作りの物であった。

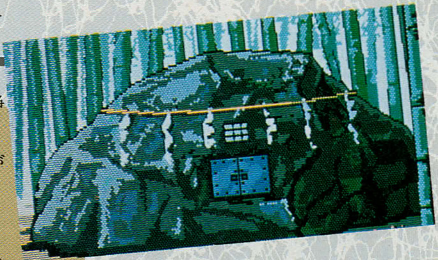
「次に自分を尋ねてくる者に，この曲玉の呪符を渡してほしいと──」

住職は藤兵衛に曲玉の呪符を手渡した。

「玄心は，お主がここに来るのを予知していたようじゃの」

にこりと笑う住職。

「……ありがとう。これで三種の神器が揃ったみたいだな」



寺の奥にある竹藪の中には，場違いなほど巨大な岩が静かに藤兵衛が訪れるのを待っていた。岩の正面中央には，鉄の扉が取り付けられており，その真上に不思議な数列が記された鉄板がはめ込まれている。

「こいつだな，玄心が施した封印というのは」

巨大な岩に触れる。冷たい石独特の感触が伝わってきた。

岩の中央に取り付けられた扉には，取っ手という物が存在せず，外からの力では開けられないような作りになっているようである。

「とすると，これを開けるための鍵がどこかにあるはずだ」

やれやれ，今度はなぞなぞかい──!?

藤兵衛は，注意を扉から，上にある鉄板へと向けた。縦横三つのマスで構成された正方形，そのマスにそれぞれ一つずつ数字が記されている。一見すると無規則に並んでいるかのように見えるこの数列も，たぶん何らかの意味合いを持っているのだろう。

藤兵衛は，注意深く鉄板に触れてみた。瞬間，甲高い音が何かを訴えるかのように鳴り響く。そして藤兵衛の持つ，3枚の呪符が共鳴するかのように，目映い白光を放ち始めた。

「呪符……そうか！　この漢文詞が鍵となっているのか!!」

光を放つ3枚の呪符には，それぞれ，漢文詞が一つずつ書かれている。

「天　無　人」
「罪　無　非」
「吾　無　口」

この漢文詞が何らかの法則によって，数列に刻まれている数字となるのであろう。3詞に共通する文字は「無」だ。古来より「無」という言葉には〝消す〟〝存在しない〟などの意味が含まれている。と，すると……

藤兵衛が謎を解き明かすと，取り付けられた鉄の扉が，音もなく開き始めた。

扉の奥には予想通り，小さな実が封印されていた。表面はでこぼこしており，見ようによっては人の顔ともとれる。〝よりしろ〟にふさわしい，神秘的な実であった。

瑠璃は暗闇の中で印を結んでいた。いつこの結界に，再び魔人の呪詛が牙をむいてくるかわからないのだ。

もしかしたら奴はまだ，この結界に気がついていないのかもしれない──だが，そんなことは問題ではなかった。自分の気がいつまで続くのか？　瑠璃は己の力を，この状況を利用して試しているのである。

ガラリ。

何の前触れもなく，入口の扉が開いた。そこに視線を向けると，背の高い男の姿が瑠璃の目に飛び込んできた。

「瑠璃，待たせたな。宝来樹の実を持ってきたぜ」

男はそう言うと，胸元から小さな実を取り出した。

「これが，宝来樹の実……。父上から話には聞いていたが，何という不思議な姿をしているのだろう。ありがとう，藤兵衛殿」

「礼にはおよばねえ。さっ，早いとこ降霊の法を始めてくんな」

その神秘的な実に見入っている瑠璃に，藤兵衛は催促した。とにかく時間がないのだ。

「では，式を始める。藤兵衛殿，実を祭壇へ」

祭壇の前に立つ瑠璃は，宝来樹の実が所定の位置に置かれたことを確認すると，気を集中し始めた。

空気が揺れ，暗い部屋が一層暗くなった。部屋の暗さと対照的に光り始める瑠璃の体。宝来樹の実も，それに呼応するように光を放つ。

バッ！

凄まじい光の束が，小屋の中全体を照らし出した。光はそのままの状態をわずかな間楽しむと，再びその場を闇に明け渡していった。

あたりはたった一つの光点を残して，黒一色の世界となった。その唯一の光点というのが，宝来樹の実である。

（式は成功したのか？）

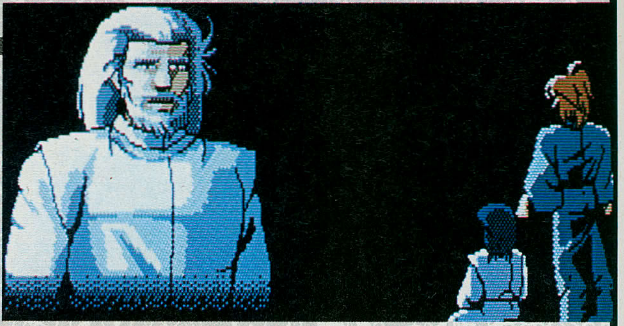
藤兵衛は宝来樹の実が作り出す光点をじっと見つめた。実の表面は，先程と変わらず，でこぼこしている。その凹凸の一つが作り出した人間の表情が，藤兵衛に向かってニコリと微笑みかけた。

光点は徐々に大きさを増し，形を人の姿へと変えていった。

「父上!!」

瑠璃が光に向かって声をかける。これが玄心？　藤兵衛は視線を瑠璃から再び光へと戻した。

もはやそれは，光とは呼べなくなっている。映像と言った方がいいだろう。



藤兵衛の目の前には，白衣をまとった白髪の老人が立っていた。

「藤兵衛殿，よくぞ封印を解いてくれた」

老人の映像は，静かに藤兵衛に言葉を投げ掛けてきた。

「あんたが玄心かい？」

「さよう。そなたは，わしに聞きたいことが山ほどあるのじゃろう？　何でも聞いて下され。そなたは3枚の呪符が認めた人，信ずるに足る人じゃ」

玄心は微笑みをたたえて藤兵衛を見た。ついに藤兵衛の中で蓄積されていた疑問の数々が氷解する時がきたのだ。

「あんたと悪門の関わり，そしてそれに関すること全てを話してくれ，それが俺の質問だ」

藤兵衛の質問を聞くと陰陽師は，笑顔を消し，引き締まった表情となった。

「やはり，その質問であったか」

玄心は藤兵衛を見つめ，過去を少しづつ振り返り始めた。それは彼にとって現世での思い出でもある。

「……あれは，振袖火事の時のこと。わしは逃げ遅れ，火にまかれ，危うく命を落としそうになったのじゃ。それを救ってくれたのが，悪門じゃった。今から思えば，奴はわしのことを知っていて，わしの術を盗まんがために助けたのじゃろう。

奴は顔に酷い火傷を負っていた。聞けば身寄りもないと言うので，大火の後，知り合いの本妙寺の住職の所で，養生させてもらうことにしたのじゃ。奇しくもそれが，大火の火元となった寺だとは，その時は考えもせなんだ。

悪門はそこで，大火の原因となった振袖の因縁を聞いた。ことの他，奴はそのことに興味を持ち，わしに娘たちの霊に会いたいなどと言い出したのじゃ。わしは助けられた恩もあったので，奴に降霊の法を教えてしまった。……考えが浅はかじゃった。悪門の策略を読み取ってさえおれば！

奴は南蛮の妖術に通じておったので，すぐにこの法を自分のものとし，3人の娘の霊を呼び出したのじゃ。そこで奴は娘たちに尋ねたのだ。次に彼女たちが生まれ変わる時と，場所を……」

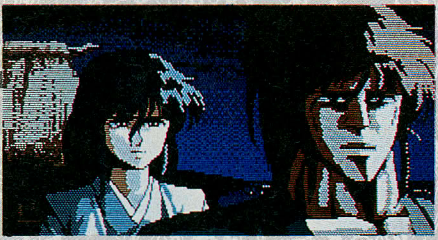
玄心は一息つくと，再び口を開いた。

「藤兵衛殿も薄々感づいておられよう。その娘たちの生まれ変わりが，神隠しにあった，お志津，ゆり，秋乃なのじゃ」

静寂が闇とともにあたりを包んだ。

やはり悪門と来留巣，それに謎の怪僧は同一人物であったのである。来留巣が顔を包帯で覆っているのは，大火の時に負った火傷のため──奴は振袖の娘たちが生まれ変わったのを確認するために，巡礼の僧の姿をして井萩屋と精蔵の家を訪れたのだ。
「奴は娘を使って何をするつもりじゃ？」
それまで，ことの成り行きを見守っていた瑠璃が，父である陰陽師に話し掛けた。
「悪門は宝来樹の実を3個持って，わしの前から姿を消しおった。だが，単なる降霊の法を行なうのではあるまい。南蛮の呪法と組み合わせた，おぞましき術であろう。おそらくは再び怨念を蘇らせ，江戸を大火で滅ぼすつもりじゃ」
その場にいる二人の背筋に戦慄(せんりつ)が走った。悪門は何故ここまで，同じ人間を憎悪(ぞうお)できるのだろう？
「そんなに簡単に怨霊ってのは甦るものなのかい？」
藤兵衛は確認するように玄心に尋ねる。
「一度怨霊と化した霊は，ささいなきっかけで甦るものだ。娘たちが死んだのは，いずれも数えで17。今，生まれ変わりの娘たちも，もうすぐ17才になろうとしておる。娘たちが全員17になったとき，呪法の式をうてば……」
玄心の言葉はそこで切れた。おそらく，話している彼自身が，恐怖したからであろう。
「それが奴らの言う儀式か……」
「本妙寺から姿を消してから後の悪門の行方は，わしも手をつくして捜したのじゃが，手掛かりすらつかめなかった。ところが，先日のお志津の神隠しを聞き，奴がとうとう動き始めたのを知ったのじゃ。わしはなんとか奴を封じ込めようと精霊返しの法を行った」
「しかし，奴の返り呪詛を受けてしまったというわけか」
藤兵衛は玄心の言葉を引き継ぐ。玄心は耐え難い苦痛にゆがめられたような表情をしていた。
「奴の呪力は異常に強い。あれは人間の持てる呪力の限界を遥かに超越しておる。まるで……魔性の者が取り付いておるかのようじゃ」
「魔性の者？　化け物に取り付かれたってことか」
陰陽師としてかなりの力を持っている玄心を，こう言わしめる程の呪力。来留巣の怨念ともいえるべき思いが，自己の力を限界以上に高めたのだろうか。

「奴は何故，この江戸を恨んでいるのだろう？」
「わしにも，それはわからん。ただ，わしと共に本妙寺にいる時，しきりに島原の乱のことを口にしていた」
島原の乱──これと悪門……いや来留巣とは，一体どんな関係があったのだろうか。
玄心の映像が先程と比べると薄くなってきている。どうやら降霊の法も，終わりに近付いてきているらしい。
玄心は藤兵衛の目を見つめ，重大な決定をくだす時が来ていることを伝えた。
「藤兵衛殿……今までの話からもわかる通り，敵は恐ろしく強大な相手じゃ。おそらく，お主がこれまで出会った誰よりも手強いじゃろう。それでもわしに代わって，魔人調伏をしていただけるか？」
「…………」
玄心から目を外らし，瑠璃を振り返る藤兵衛。瑠璃も藤兵衛を見つめている。幾人もの期待が藤兵衛にかかっていた。そして江戸中の人々の命も。
「玄心さんよ。俺はな，世のため人のためとまではいかねえが，裏の仕事とは言え，逐電屋という稼業を通じて，ちったあ世間様の役に立っているんじゃないかって考えることがあるんだ。俺みたいな男が，この手で江戸を救えるってのなら，やれるとこまでやってみるぜ」
藤兵衛は再び正面を向く。その顔には，意を決した男だけが見せる，凛々(りり)しい表情が浮かんでいた。
「ありがたや，藤兵衛殿。これで安心して天に帰れようぞ」
「父上！　行ってしまうのか!?」
父の言葉を聞き，初めて娘らしい表情を見せる瑠璃。
「瑠璃よ，修業半ばのお前を残していかねばならぬわしを許してくれ。わしが行けばこの結界も必要なくなる。藤兵衛殿にお供し，力となるのじゃ。藤兵衛殿の持つ3枚の呪符は，わしの念を込めたもの。お前の術と組み合わせれば，3種の神器の霊力を使うことができるはずじゃ。ただし，1枚1度きりじゃぞ」
「父上！　行くな!!」
「修業を怠ってはならぬぞ……瑠璃」
それが玄心の遺言となった。



窓から光が射し，小屋の中を照らし始めていた。いつの間にか1日が終わり，そして新たなる1日が始まっていた。
「行っちまったな，玄心の爺さん」
「藤兵衛殿，私を連れていってくださるか？」
「ああ，もちろんだ。おまえさんの術があれば，俺も心強いぜ」
窓から入り込む光が，その量を増してきた。
いつからか，瑠璃の肩は小刻みに震えていた。嗚咽の声か漏れる。
「……こらえていたんだな。男みてえな言葉は使ってても，まだ若い娘だもんな」
「……うう」
「いいさ，思いっきり泣きな。俺は目をつぶっててやるからよ……」
小島の浜を打つ波の音が，2人を包んでいた。

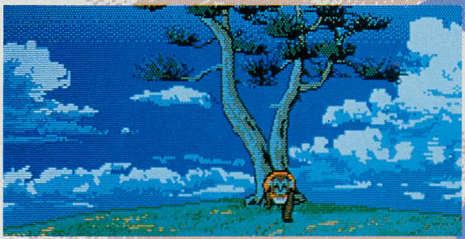


暗闇の中で，赤い長衣をまとった男が座していた。男は顔中を白布で覆っており，素顔を見ることはできない。
「逐電屋……予想以上にできるようじゃの……」
地獄から響いてくるかのような声で男は呟いた。いや，呟いているのではない，何かに話しかけているようだ。
「さて，見事この館まで，たどり着けるか。お主はどう思う？」
男は自分の正面に置いてある，何かに話しかけた。それは楕円形をした球体のような物で，上半分にはふさふさとしたものが生えている。
人の首であった。
未だ生前の姿をとどめており，腐敗している様には見えない。
若く端正な顔立ちをし，青黒い髪を持つ若者の切り首。来留須はそれを眺めながら，楽しそうな笑い声を上げた。
「ふふふ……。どれ，逐電屋に会ってみるとするか。これから奴には世話になりそうじゃからな。のぉ，弥一郎」
壬生弥一郎の切り首は，ただ黙って来留須の言葉を聞いているだけであった……。

瑠璃を伴い，三田村の屋敷を藤兵衛が再び訪れたのは，3日後のことであった。
藤兵衛訪問を聞くと，三田村は自分の部屋に通すようにと，家の者に命じた。
三田村の傍らに座っていた秋乃は思わず身を堅くした。自分の身にこれから振りかかるであろう災いに対して，大きな恐怖を感じているのだろう。
「藤兵衛殿，来留須と戦う決心はつきましたかな？」
それが藤兵衛に対して，三田村が放った第一声である。
苦笑いを浮かべながら，長身の男は答えた。
「ああ，おかげさまでな。その娘が秋乃かい？」
「さよう。藤兵衛殿の事はよく話しておきました」
どう，よく話したのだろう，と藤兵衛は思う。まあ，どうせ汚い格好をした，背の高い男とでも言っていたのだろうが。
「秋乃を逐電させるのはいいが，三田村，お前はどうするつもりだ？　へたすりゃ，命を落とすことになるぜ」
「私はどうなっても構いませぬ，今までの罪ほろぼしとでも思えば，私の命くらい安いもの。できうる限り来留須の目を引き付けますから，その隙に秋乃を……」
その言葉を聞いて，青ざめた表情の秋乃は父親にすがりついた。
三田村は秋乃を穏やかになだめると，潤んだ目で藤兵衛を見つめた。
「藤兵衛殿，事態は急を要します。奴らは，今日中に秋乃を引き渡せと申しつけてまいりました」
「何？　確か儀式までは後，2日あるはず」
「わかりませぬ。もしかしたら秋乃逐電の企みがばれてしまったのかも……。とにかく，暮六つに二本松に連れてこいと……」
藤兵衛は考える。このまま，秋乃を逃がすべきなのだろうか？　敵の手の者に，屋敷を見張られている可能性は十



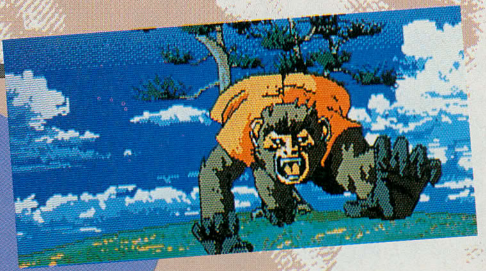
分にあり得る。
「私が行こう」
藤兵衛の考えを読み取ってか，瑠璃が口を開いた。
「私が秋乃に化けて二本松へ行く。藤兵衛殿は奴らが出てきたところを，捕まえればいい。そうすれば来留須のことを聞きだせるかもしれぬぞ」
「危険すぎる！」
藤兵衛が吐き出すように言った。
確かに有効な手段だが，失敗すれば秋乃だけでなく，瑠璃の命さえ失なわれてしまうかもしれない。
「なんとかなろう」
瑠璃は平然とした顔で，その場に居た者に言った。まったく怖いもの知らずというか……。
結局，藤兵衛は瑠璃の案に従うことにした。ただし藤兵衛自身も三田村に化けて瑠璃から片時も離れない，という条件もつきで，である。
「敵の目が屋敷から離れたら，三田村と秋乃は馬喰町の旅籠，蛇ノ目屋へ水戸藩士の佐々木という者を尋ねてくれ。俺の名前を出せばきっと匿ってくれるはずだ」
「わかりました」
計画は万全なはずだ。あとは，うまくいくように祈ることしかできない。来留須はどんな手を使って，これに対抗してくるのだろうか？
逐電屋と来留須の思考戦は，すでに開始されていた。



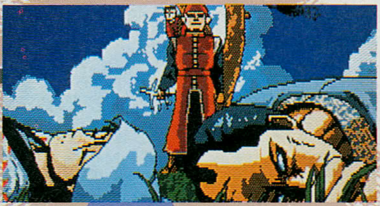
二本松は小高い丘の上にあった。急斜面を登って三田村――藤兵衛が化けている――は目的の場所に，やっとの思いで着いた。
「遅かったあるね，待ちかねたよ」
不気味な，独特のアクセントを持つ男の声が，はっきりと藤兵衛の耳に聞こえてきた。だが，あたりを見回してもそれらしい男の姿は見当たらないし，地名の由来でもある2本の松の木も人が隠れられるほどには太くない。
ガサッ。

二本松の梢(こずえ)から，茶色の物体が飛び降りてきた。小さく，人に似た体型をしたそれは，猿であった。
　警戒しなくてはなるまい。三田村の中間だった鶴ノ信の無残な死体のことが頭に浮かんだ藤兵衛は，瑠璃——彼女も，秋乃に変装している——にそのことを，素早く伝えた。
「約束通り，秋乃を連れてきた。姿を見せてくれ!!」
「何を言ってる？　私はお前のすぐ目の前にいるよ」
　どうも，この猿が自分だとでも言いたいようだ。馬鹿にするにもほどがある。
「なぜ，姿を現さないんだ？　秋乃はこの通り，連れてきたではないか」
「そこの娘，本当に秋乃かどうか確かめてからね。娘！　こっち来て，顔よく見せろ!!」
　ぎょっとする藤兵衛。このままでは偽物だということがばれてしまうのも時間の問題だろう。先手必勝しかない。
　バッババッ。
　藤兵衛は二本松に向かって，隠し持っていた手裏剣を素早く投げる。だが，手応えはまるでない。それどころか手裏剣が跳ね返ってきもしない。飛んできた手裏剣を受けとめてしまったとしか，考えようはない。

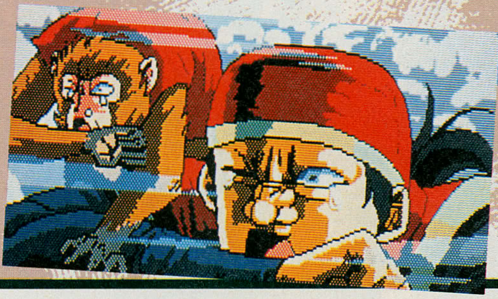
「ヒッヒッヒッ，無駄，無駄ぁ」
　あざ笑う姿なき殺し屋。
「自分から正体をばらしたね，逐電屋！　お前が変形の術を使うことは，もう知れているね」
「なにぃ！」
「やはり三田村，裏切ったね。こんなこともあろうかと，来留須様は別の殺し屋を屋敷に送ったね。今頃，三田村の首，落ちているあるよ」
　なんということだ。三田村たちと別行動を取ったのが，裏目に出てしまうとは！
　藤兵衛と来留須の思考戦は，来留須側に軍配が上がったようだ。
「心配することないあるね。お前らも，すぐに三田村に会わせてやるあるよ」
　逐電屋と陰陽師の耳に笛の音が聞こえてきた。
「藤兵衛殿……気分が……」
　瑠璃の顔色が，真っ青になっている。藤兵衛も，気分が悪くなっていくのを感じた。



「ヒヒヒ，この世に生きるもの，全て嫌いな音があるね。この笛，人の嫌いな音を出すある。まさに死曲ってわけあるよ」
「あ，頭が痛え……」
「しかし，この私，とっても，とっても慈悲深いあるね。気が狂う前に殺してあげるよ。さぁ，兄弟！　こいつらの首を噛み切ってやるよろし!!」
「ヒキィ!!」
　殺し屋の声を合図に，松の根本にいた猿が襲いかかってきた。応戦しなければ！——考えとは裏腹に，藤兵衛の手足はいうことを聞かない。笛の音で体の機能が狂いつつあるのだ。

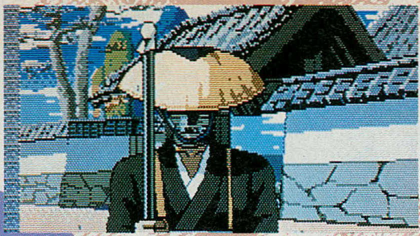


　ドサリ。
　藤兵衛たちが地面に倒れこんだ。猿はまだ，彼らになにも危害は加えてはいない。
　猿は倒れこんだ二人を見て，戸惑っている。どうやらこの猿は，動くものを攻撃するように仕込まれているらしい。
「ん，あいつら，気を失ったあるか。少々，長く笛の音を聞かせすぎたあるね。どれ，私の手で殺してやるか」
　松の木の前に，一人の男の姿が現われた。袖のない赤い着物を着ており，ちょっと見には芸人ともとれる風体(ふうてい)だ。猿使いの張，それが彼の名であった。
　張は藤兵衛たちの方へ，ゆっくりと近づきながら話し始めた。
「逐電屋もたいしたことのない男だったね，背が高いだけのでくのぼうね」
　藤兵衛の体がピクリと動く。
「おまけに汚い姿しているあるね」
　またも体がピクリと動く。
「きっとこの男，頭悪いよ。馬鹿そのものであるよ」
　藤兵衛の体が，急に起き上がる。その顔には激しい怒りの色が見られた。
「この野郎！　言いたいこと言いやがって，もう我慢できねえ!!」
「ふん，やはり死んだふりあるか。やっぱりお前，頭悪いあるね」
　藤兵衛とは対照的に，張は笑みを浮かべながら身構えた。その表情を見て，怒りの度合いがさらに増す藤兵衛。
「くそったれ！　これでも喰らえ!!」



　張に向かって，丸い玉が投げられた。それは張の足元の地面で破裂し，彼の視界を煙で覆い隠す。
「今だ，ずらかるぞ！」
「さすが藤兵衛殿じゃ」
　時々，瑠璃は皮肉めいたことを言う。本人は意識していないのだろう……。それが瑠璃の少女らしいところでもあるのだが。
「うぬう，待て……ゴホッゴホッゴホッ……おのれ逐電屋，この借り，きっと返すあるよ!!」

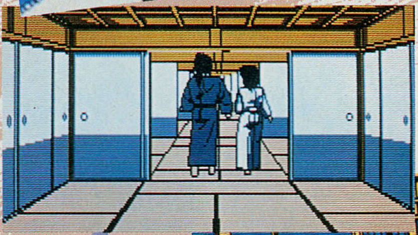
「お主が逐電屋藤兵衛だな」
三田村の屋敷の前で，藤兵衛たちの目の前に不気味な怪僧が立ちはだかった。
「誰だ，てめえは！」
「お主たちは，わしのことを調べていたのではないのか？」
怪僧の言葉を聞き，はっとする藤兵衛。
（ま，まさか！）
藤兵衛は怪僧の被っている笠を奪い取る。次の瞬間，目に飛び込んできたのは，白布で完全に覆われた顔であった。
「藤兵衛殿，こいつが！」
瑠璃も気がついたようである。目を見開いて怪僧を見つめている。
この男こそが，来留須であった。お志津，ゆり，そして秋乃を使い，江戸を滅ぼすための儀式を行なおうとしている男。瑠璃の父親，玄心を殺した張本人でもある。
「く，来留須，いや悪門!!」
「ほう，懐かしい響きだ。その名前で呼ばれなくなってから，もうずいぶんとたつ」
「お前の企みは，もう知れてるんだ。儀式とやらの正体も調べさせてもらった。どうして，そこまで江戸を憎む!?」
「江戸が憎いのではない，幕府が，この世が憎いのよ。幕府が作り上げたこの江戸を滅ぼし，わしは新たなる国，さたん様の国を作り上げてみせようぞ」
平坦な話し方ではあるが，言葉に込められた来留須の恨みは，藤兵衛を鳥肌たせるには十分であった。何がこの男に恨みを植え込んだのか？
「あの二人をどうしたのじゃ!?」



瑠璃が体を震わせながら叫ぶ。殺し屋の前に囮として出ていくのを平然と申し出た彼女でさえ，来留須の前では恐怖を覚えてしまうのだ。
「さて……，娘なら，まだ屋敷にいるぞ。あの裏切り者は……どうなったかのう，クックックックック」
「てめえ！　お前とやり合うのは，もっと先のことだと思っていたが，どうやら今この場で天誅を下したほうがいいようだな!!」
「フォ，フォ，フォ。わしに天誅を下すと？　面白い，が，わしは楽しみは後にとっておくほうでな。逐電屋，首斬り館で待っておるぞ。フォ，フォ，フォ……」
不気味な笑い声と共に，来留須の姿はその場から消えていった。首斬り館，そこが最後の決戦の場となるようだ。
「恐ろしい相手じゃ。すさまじき怨念の波動を感じた。さ，三田村殿を救いにまいろうぞ，藤兵衛殿」
瑠璃が言った。
「おう！」
二人は屋敷の中へと駆け込んでいった。



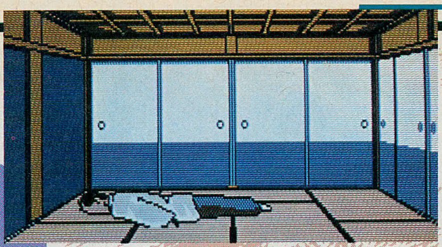
屋敷に足を踏み入れると，空間が揺れるような感覚が藤兵衛たちを襲った。
来留須が再び，その姿を現す。
「よくぞ，来た。この屋敷は私の〝四天魔結界〟によってあるところは閉じ，あるところはつながり合っている。果たしてここから生きて抜けだせるかな？　それではわしはこれで，本当に首斬り館に帰らせていただくとする，フォ，フォ，フォ」
来留須の姿が消えた。
「抜け出してみせるさ！」
藤兵衛はそう言うと，右手にあった襖を勢いよく開け，次の部屋へと入っていった。



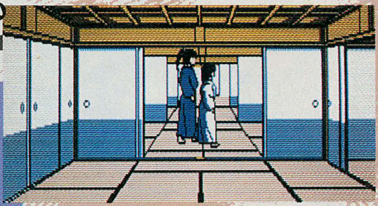
そこに足を踏み入れた瞬間，藤兵衛はとっさに身構えた。自分たちの正面に，二人の人影が見える。
「藤兵衛殿，あれは……」
「敵か？　俺たちに背中を見せるとは，ずいぶんとまぬけな奴らだぜ。よし，気づかれる前に……」
懐に手をのばす藤兵衛。その行動を見て，瑠璃がとっさに止めに入る。
「いかん，あれは私たち自身の姿じゃ！　この部屋の前の襖と，後ろの襖がつながっているのじゃ!!」
「なるほど，来留須の作り出した結界というのは，こういうことだったんだな」
「うかつに攻撃すれば，自分たちに害が振りかかってくる。藤兵衛殿，慎重に行動しようぞ」



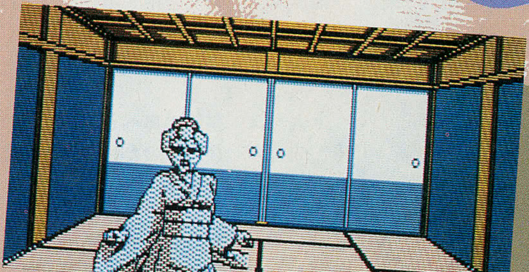
三田村の書斎を見つけた藤兵衛たちは，そこで屋敷の見取り図を手に入れることができた。
それによると，屋敷は南から北へ伸びるような細長い形をしていることがわかる。現在位置を確認し，二人は北へ進むことにした。



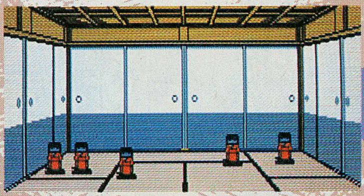
「あ，あれは！」
悲鳴を上げた瑠璃が指さす方向を見ると，そこには横たわる三田村の姿があった。
三田村を抱き寄せる藤兵衛。まだ，かすかだが息はある。
「と，藤兵衛殿……」
薄く目を開け，喘(あえ)ぎながら三田村は言った。
「私がこれまでにしてきた悪行は，決して許されるものではない。しかし，娘に，秋乃に何の罪があろう？　何とぞ，何とぞ秋乃を……。鬼門の……方角……抜け道が……に…げ……て……」
「わかった，秋乃のことはまかせておけ。だから，もう喋(しゃべ)るな」
悪行を重ねてきた男の最期の言葉は，意外にも娘の安否を気遣う父親としてのものだった。
「三田村……」
藤兵衛は三田村の亡骸に手を合わせた。
「行こう，瑠璃。死者との約束は，必ず果さなければならねえ」



屋敷の奥に入るにつれて，その空間のつながりかたも，複雑極まりないものとなってくる。当初，役に立つと思われた見取り図も，来留須の術が屋敷の作りにまで影響を及ぼしていることがわかると，単なる紙切れでしかなくなってしまった。
四苦八苦しながらも，進んでいく藤兵衛たち。
「……なんだ，この石像は!?」
その部屋には一体の石像が放置されていた。
着物を着た女性をモチーフとしたそれは，とても精巧に作られており，つい今しがたまで生きていたかのようであった。

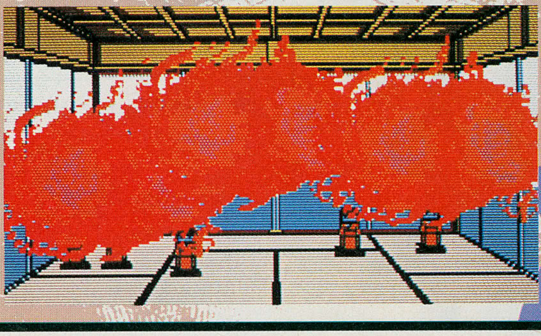


「藤兵衛殿，これは，秋乃殿だ！」
瑠璃の叫びを聞き，藤兵衛もはっとした。石像の顔は確かに見覚えがある。
神隠しにあった娘は二人。その二人とも人の見ている前で，身を石の様に変化させ，その直後に消え去っている。と，いうことは秋乃もすでに来留須の術を受けてしまったのか！
秋乃に触れてみる藤兵衛。まさに石そのものを触っているような感じである。
秋乃の像が消えた。
「く……。秋乃も首斬り館に送られちまったってことか」
「父上から，聞いたことがある。人の体を瞬間に違う場所に移動させる妖術があると」
「それが人寄せの法か」
「おそらく。魔界を通過させて，ある場所から，ある場所へ移動させるのじゃ。生身の体では魔界通過に耐えられないため，事前に呪文をかけ，あのような全く別の物質に変えているのじゃ」
「なるほどな」
「藤兵衛殿，どうする？」
「三田村は死んじまった。秋乃は来留須に連れていかれた。もう，この屋敷で俺たちができることはあるめえ。逃げるぞ」



カラカラカラ。
歯車の回るような音が聞こえてきた。
赤い着物を着たからくり人形が数体，こちらに向かってくるのが見える。
藤兵衛の家を粉々に破壊した，あの爆発人形。それが二人に迫ってきているのだ。
「油断するな！　危険だぞ」
「危険だと言っても，人形が手出しはしまい」
「それがするから，言ってるんだ！」
カラカラ……。
いっせいに人形たちの動きが止まった。何を仕掛けてくるのだろう？

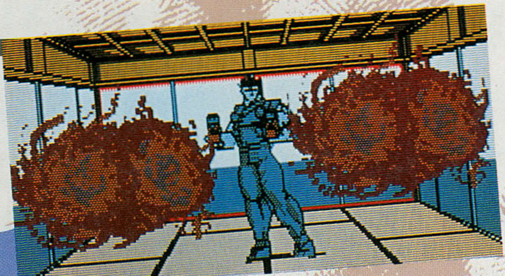
■



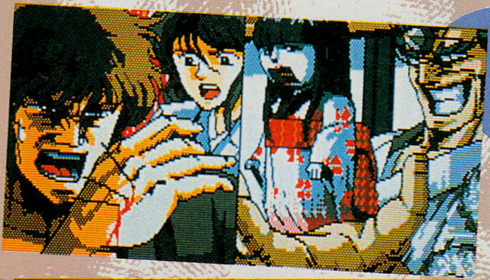
ボッ。
人形の口から，真紅の炎が吹き出した。今度は火吹き人形というわけである。芸達者な人形だ。
炎は徐々に大きくなり，藤兵衛たちを焼き殺そうと舌な

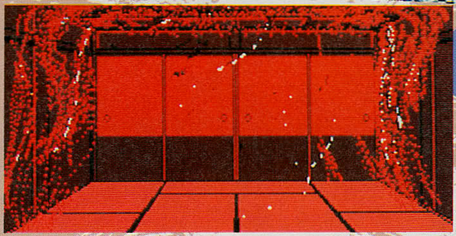
めずりをしている。とにかく逃げねば！
「こっちだ！」
藤兵衛は瑠璃の手を掴み，炎をかいくぐって左手へと走った。屋敷の素材の一部が，あまりの高温に耐えられずに燃え上がり始めている。
左手へ駆け込んだ藤兵衛は，絶句した。そこにも火吹き人形がいたのである。
「囲まれた！　戻ろう」

瑠璃の言葉に従い，後ろを向く。だが，今通ってきた道はすでに炎が占拠していた。
燃え移った火は，襖から天井，次なる部屋へと，占領地を着実に広げつつある。
「うつけ者ども！　お前らごときは来留須様のお手にかかる値打ちもないわ。このくぐつ師，邪海様が始末してくれるぞ！」



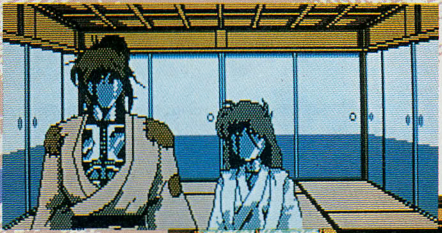
火吹き人形の群れが二つに割れ，そこから筋骨たくましい一人の男が現れた。
藤兵衛は，キッとその男を見据え，荒々しくも言う。
「てめえだな，俺の隠れ家と全財産をぶっ飛ばしてくれたのは。おとし前をきっちりつけてやるぜ！」
「威勢だけはいいな，若僧！　我がかわいい菊千代，鶴千代の餌食となるがいい！」
人形たちが前進を始めた。もう藤兵衛たちの体と炎は触れ合わんばかりの距離まで縮まっており，衣服がぶすぶすとくすぶっているのがわかる。
「ち，こんな人形，手裏剣で叩き壊してやる。てめえがそこにいる以上，爆発はしねえだろうからな!!」



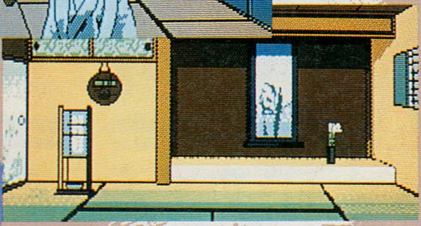


ビュッ。
それは，手裏剣の風を切る音ではなかった。
「ぐわ!!　手に針が……あの人形が撃ってきたのか？」
「どうだ，松千代のしびれ針の味は！　万策尽きたというところかな!?　ふふふ，この炎の中でのた打ちまわりながら死ぬがいい。火も屋敷全体に燃え広がった。ここがお前の棺桶となるのだ!!　さあ，可愛い娘たちよ，引き上げるぞ」
邪海とからくり人形は，屋敷の奥へと消えていった。追いかけようにも，先程のしびれ針のため，藤兵衛の体は，うまく動かない。

「派手にやりやがって！　もう頭にきたぜ！」
「藤兵衛殿，気持ちはわかるが，今は脱出する手段を考えなくては」
怒りに燃える藤兵衛の心を，瑠璃はなだめるように言う。
それに答える藤兵衛。
「邪海の野郎が逃げられるということは，俺たちの知らないところに逃げ道があるということだ。奴の去っていった方向へ行けば，逃げられるかもしれねえ」

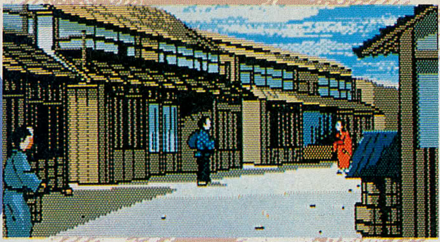


炎の中を藤兵衛と瑠璃は慎重に進んでいく。遠くで何かが崩れるような音がした。おそらく炎によって，自重に耐えられなくなった屋敷の一部が壊れ始めたのだろう。
火勢の弱いところを選びながら慎重に歩を進めていった二人は，ついに屋敷の最深部らしき部屋へとたどり着くことができた。
内装から見て，屋敷の主人である三田村の部屋のようである。



「藤兵衛殿，この部屋は屋敷の鬼門の方角に位置している。結界を張る時は，どうしても鬼門の方角にだけは穴が空いてしまうものじゃ。ここのどこかに抜け道はある」
瑠璃の声に励まされて，藤兵衛は部屋の中にある物という物を，くまなく調べてみた。
しかし，なにも見つからない。
炎が怒り狂っている音が，だんだんと大きくなってくる。
（どこだ，どこに隠されているんだ？）
壁にかけられている掛け軸を見ながら思案する。この部屋で抜け道のありそうなところは，すべて捜したはずなの

だが……。
藤兵衛はふと気がついた。おかしい，掛け軸の上に，もう１枚，紙が重ねられているようだ。
「ここだ!!」
――屋敷が炎で崩壊したのは，藤兵衛と瑠璃がようやく脱出に成功したその直後のことであった。



隠されていた通路は，四谷の先に新しくできた，名もない宿場町に通じていた。瑠璃の占いによると，この町はいずれ日本一の大きな町になるという。

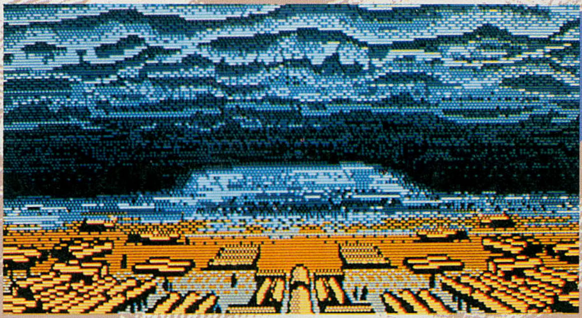
聞込みを続けていた藤兵衛たちは，一番大きな旅篭の主人に，何かの縁だから町の名付け親になってほしいと奇妙な申し入れを受けた。

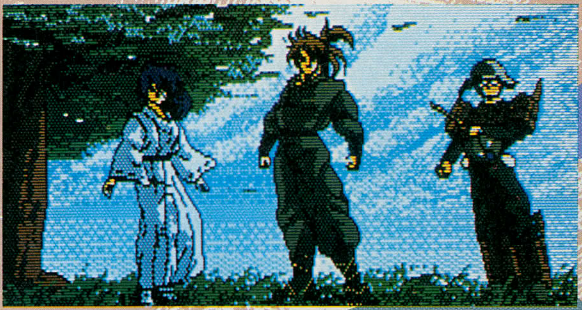
「新しい宿場の町ってことで，新宿ってのはどうだい」

藤兵衛の案が気に入ったのか，主人は興味深い話をしてくれた。

「大きい声じゃ言えないんですが，隣町の中野村じゃ，お犬小屋建設現場で，人夫が次々と行方不明になっているとか。なんでも首なし死体がいくつも見つかってるって噂でもちきりなんですよ」

お犬小屋とは生類憐みの令に関連して建設された場所で，放し飼いになっている江戸中の野良犬を囲うために作られたものである。







新宿から半里ほどの距離にある中野村に足を運んだ藤兵衛たちは，村を一望にできる小高い丘に立ち，お犬小屋を見下ろした。

噂には聞いていたが，その敷地の広さはとてつもないもので，ちょっとした町の様に見ることもできる。来留須が隠れ家として使うには，絶好の場所だ。

その一角に，妙に霧の濃い場所があるのを藤兵衛は見逃さなかった。

「兄貴！　お待たせしやした！」

聞き慣れた男の声がした。手には十手を持ち，自分の発明品である鉄兜などで身を固めた男，ひょう吉であった。

新宿を離れる前に，事前に彼に連絡を入れ，決戦に必要な道具を持ってきてもらったのだ。

「藤兵衛殿，それは？」

「忍び装束よ，こいつがねえと調子が出ねえんでな」

藤兵衛は忍び装束に身をつつみ，武器を確認すると他の二人に視線を送った。

「いよいよ，魔人調伏じゃな」

瑠璃が言う。

「ああ」

「兄貴，あっしも連れていってくださるんでしょうね？ここまできて，おいてけぼりは水臭いですよ」

とひょう吉。

「なんだ，お前！　その格好は？」

ひょう吉の体には彼の発明品——とても防具には見えないのだが——が取り付けられていた。

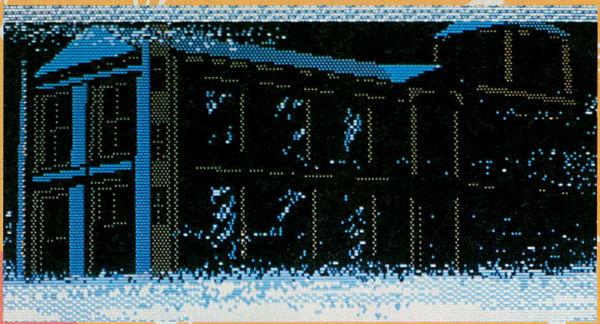
「へへ，こいつはあっしの新発明でさ」

「わかった，わかった。連れていってやるよ。そのかわり自分の身は自分で護れよ」

残された時間はもう1日もない。なんとしても怨霊の復活を阻止せねばならない。

「乗り込むぞ，首斬り館へ！」





闇の中に霧がたちこめていた。つい今しがたまで大空にあった太陽も，今はその姿を確認することはできない。

打倒来留須のために集った戦士たちは，深い霧をかき分けながら進んでいく。

「ここにも魔人の結界が張られている。陽が射さないのはそのためじゃ」

陰陽師の瑠璃が言う。

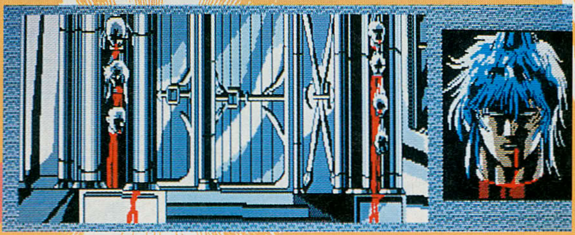
「おそらく，ここはすでに私たちのいた世界とは別の場所じゃ。魔界……かもしれぬ」

「ま，魔界！　ひえええええ，恐ろしいところに来ちまったでやす」

瑠璃の言葉を聞いて，変わり者の目明かし，ひょう吉が悲鳴を上げた。それは静まりかえった周囲に木霊する。

突如として辺りを取り巻いていた霧が晴れ，不気味な館が姿を見せた。

伝え聞いたことのある，西洋の館のような作りをした建物の入口には，無数の干し首がぶら下げられていた。



「ようこそ諸君，首斬り館へ！」

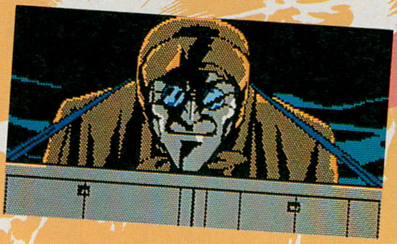
青黒い長髪の首が，透き通るような声で一行に向かって話し始めた。

「ここは来留須様の居城，首斬り館。生きて入った者は，二度と日の目を見られぬ運命になるだろう。それでも来るか？　愚か者たちよ！」

「あんたが水戸藩の隠密，壬生さんだな。死してなお来留須のなすがままになっているとは，かわいそうに。待っていな，来留須は俺が倒してやるぜ」

逐電屋は壬生の干し首にそう語りかけた。壬生の首がわずかだが，微笑んだように見えたのは気のせいだろうか？

一行は首斬り館に足を踏み入れた。彼らにとって，この入口は死への一方通行なのであろうか？　それとも……。



「これは，これは，おひさしぶりですね逐電屋殿」

館で彼らを迎えたのは，汚い頭巾を被った男だった。以前，水飲み長屋で藤兵衛の命を狙った殺し屋，薬屋の蚤助である。

蚤助は顔に薄笑いをたたえながら，静かに話し始めた。

「あなたたちが，来留須様がいる礼拝堂に行くためには，幻夢，鬼道，傀獣，妖舞と，四つの間を通らなければなりません。四つの間には，我等殺しの四人集が待機しています」

「そして，ここの番人がてめえってわけか」

「その通りです。今度こそ貴方を地獄に送って差し上げましょう！」

蚤助は，首からかけていた箱の蓋を開け，こう言った。

「戦場にございます」

箱の中に，悲惨な戦場の光景が映し出される。猛々しい武士たちが，お互いに殺し合い，殺され合っている。

必死に目をそらそうとする藤兵衛。が，意識とは逆に体を動かすことができず，視線は幻覚に引き付けられてしまう。

「どうです，体が動かんでしょう？　もう貴方は私の術の虜となってしまったのですよ」

嬉しそうな声をあげる蚤助。

その言葉を聞いて，藤兵衛は唾を吐くように言った。

「へっ，こんな幻だけなら死にゃあしねえぜ。てめえの幻はこんなもんか！」

蚤助の声がうわずったものになる。



「そんな無駄口が叩けるとは。いいでしょう，次の幻で貴方の命，無くしてみせましょう！」

箱の中から飛び出して見えた戦場の風景が消え，暗闇となった。

「怨霊にございます」
　蚤助の言葉と同時に，甲冑に身を包んだ武士が，怨念の炎と共に現われた。
「武者に斬られれば，たとえ肉体が生き永らえても，精神は死にまする。これで終わりですな，みなさん」
　武者は一歩，一歩，確実に藤兵衛たちの元へと向かってきた。
（しめた，手が少し動くぞ。これで手裏剣が使えるかも）
　武者はさらに歩を進める。手に握られた刀はギラギラと光り，藤兵衛の体を切り刻むことを至上の喜びとしているかのようだ。
　藤兵衛は笑い声を上げ始めた。その笑いは勝者だけに許されるもののように感じられる。
「おい，おかま野郎。残念だが，貴様の芸もここまでだ」
「何い！」
「お前の技，今，破らせてもらった！」





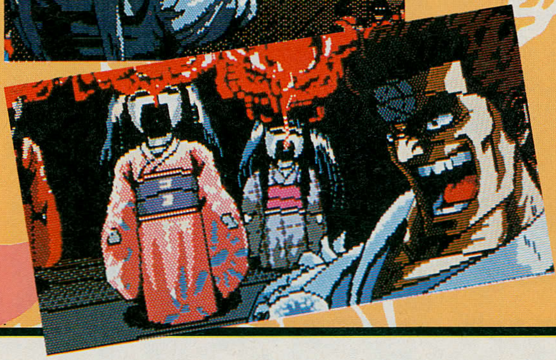
　バキッ。
　蚤助の抱えていた薬箱に，逐電屋の手裏剣がささった。結果，ひょう吉と瑠璃もまやかしから解放され，体の自由がきくようになる。
「な，なぜ私の術が……」
「へっ，答えは簡単さ。この手裏剣で，ちょいと自分の足を刺したのさ」
「い，痛みで私の術を破るとは……!!」
　薬箱の中身は，今や，完全に目で見ることができるようになった。
　ろうそく，光を操るための鉄板，香の壺……。箱にはこれらで作られた巧妙なからくりがあったのだ。
　香と光を相手に送った瞬間，暗示をかけることによって術中に落とす。蚤助のまやかしの術のすべてが，小さな箱の中に集中していたのである。
「てめえ，終わりだな」
　先程の武者のように，藤兵衛は蚤助に一歩，一歩，近づいていった。手裏剣がギラリと光り，天誅を下されるときが近づいているのを蚤助に知らせる。
「……こう……なった以上，これしかありませんね。逐電屋，私はただでは死にませんよ！」
　薬箱から，黄色の煙がもくもくと立ち昇り始めた。蚤助は笑いながら言う。
「毒の香にございます」
「こいつ，俺たちと心中しようって言うのか!?」
「……ふふふ，来留須様は……勝者のみを好むお方。敗者となった……今……ゲホッ！」
　バタリと蚤助はその場に倒れてしまった。箱を手に持っていた分，毒の回りも早かったのであろう。
（来留須って奴は，そんなに恐ろしい奴なのか？　味方をここまで追い詰めてしまうとは……）
　毒の煙を避け，次の間へ進みながら，そんなことを逐電屋は考えていた。



「来おったな，このうつけ者どもめ！」
　天井，床，壁一面をレンガで固められた鬼道の間には，くぐつ師，邪海が腕組みをして待っていた。
　藤兵衛の目がギラリと光る。
「てめえに隠れ家をブッ潰されたおかげで，俺はこんな厄介な仕事を受けることになっちまったんだ。そのケリ，今度こそ着けてやるぜ」
「ざれごとをぬかしおって！　我がかわいい娘たちの前に朽ち果てるがいい!!　菊千代，桃千代，鶴千代，今度こそ，こやつらを焼き尽くしてやれい!!」
「ちっ，お馴染みの人形か！」

　3体の人形が炎を浴びせかけてきた。その火力はすさまじく，三田村の屋敷の時とは比べ物にならない。部屋がレンガ作りなのは，火が周りに燃え移るのを阻止するためなのだろう。
（なぜ，あそこまで自在に人形が動かせるんだ。ただのからくりじゃなさそうだぜ）
「藤兵衛殿，完全に囲まれている。今度こそ灰にされてしまうぞ！」
　瑠璃が叫んだ。
「わかっている，俺を信用しろ！　……いいか，邪海，そ





の目を開いて良～く見ていやがれ！」
藤兵衛は，そう言うと炎の中に飛び込んでいった。
「藤兵衛殿‼」
「兄貴‼」
ひょう吉と瑠璃，二人が絶叫した。なすすべもなく藤兵衛は自ら命を絶った，そう彼らには見えたのだ。
「がはははは！　自分から死にに行きおったか。愚かな奴め‼」
おたけびをあげる邪海。江戸に名を轟かせる逐電屋も自分の手にかかればこんなもの――邪海の頭の中にそうした考えがよぎったことは言うまでもない。だが，すぐにそれが誤りであることに気づかされることになるのだが……。



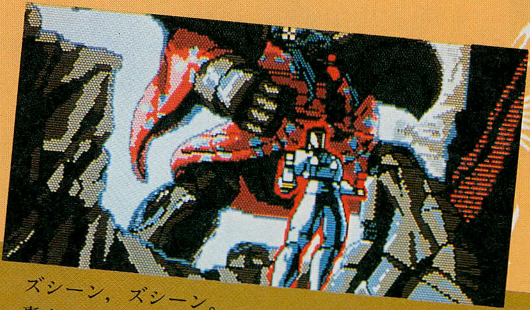
炎とは別の赤い光が，燃え上がる火の壁の中から邪海の顔を照らした。光の中には逐電屋の姿が見える。
「不動根本の印！　気は統一された，もはや火は熱くはない」
藤兵衛は，炎の中を素早く動き，人形の一体を掴み上げた。敵の武器を逆手にとるわけだ。
「この人形を使って，他の人形を全部，焼き払ってやる！」
「や，やめんか！　わしのかわいい娘たちになんということを‼」



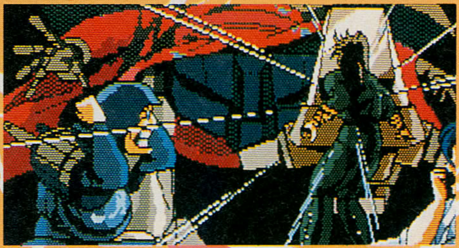
人形の火は他の人形の体に燃え移り，さらに別の人形をも焼き払っていく。瞬く間に人形たちは，ただのがらくたと化してしまった。
「お，おのれ～，松千代，梅千代，あのうつけ者に毒針をくらわしてやれい！」
「おっと，同じ手に何回も引っ掛かると思っているのか？　とりゃ！」
藤兵衛の投げた手裏剣は，まっすぐに二つの針吹き人形目掛けて飛んでいき，見事に命中した。



声にならない叫びをあげる邪海。目には涙を浮かべ，娘たちの哀れな末路を見つめている。
「たかが人形に，大げさすぎるんだよ，てめえは」
「たかが人形だと？　この人形にはわしの“気”が宿っておるのだぞ。娘たち，一人一人が，わしの気の分身なのだ！」
人形が壊されれば，当然，込められた気も放出していく。それは邪海の寿命を縮めることにつながるのだ。なんという運命共同体だろう。
「万策尽きたな，邪海」
「そう，思うか，あさはかな男よ。」



ズシーン，ズシーン。
轟音と共に地面が揺れ始めた。地響きは回数を重ねるごとに，大きくなっていく。
ガラ，ガラ，ガラ。
屋根が崩された。邪海の顔に笑みが戻る。
「わが，最愛の娘，鵺千代よ。奴らを殺せい‼」
なんとそれは全長が6，7間（10数m）はあろうかという，巨大なからくり人形であった。ここまで大きいとさすがに人形とは言いがたい。
「こんなもの見たのは，生まれて初めてじゃ」
瑠璃が感嘆の声を上げた。誰だって，こんな代物を見るのは生まれて初めてさ，と藤兵衛は思う。
「冗談じゃねえ，こんなの相手に戦えるかよ」
部屋の角に逃げ込む藤兵衛たち。鵺千代は，――この姿に，この名前は不釣り合い以外の何物でもないだろう――屋敷を破壊しながら，彼らを追っていく。
「兄貴，もう逃げ場がない‼」



ひょう吉の言うとおり，行き止まりであった。鵺千代は巨大な足を，藤兵衛たちを踏み潰さんとばかりに持ち上げる。
「ひえーっ」
思わず頭をかかえ，目をつぶるひょう吉。
だが，ここまで鵺千代と接近したおかげで，藤兵衛はある物を見ることができた。関節の中にある縄だ。もし，あれが巨大人形の関節を繋ぎ合わせている物だとしたら……。

ビュッ。
縄に狙いを定めて手裏剣を投げる。いつも通りの正確さで，手裏剣は縄を切り裂いていった。
「ギッ，ギギッギッ」
鵺千代の動きが止まった。どうやら読みは的中したらしい。
しかし，邪海は不敵な笑みを浮かべると，気を鵺千代に向かって集中し始めた。
「まだまだ，鵺千代は負けてはおらんわい！」
「ガガガガガ」
再び鵺千代に生命が吹き込まれた。各関節を繋ぎ止める縄を切ったにもかかわらず，先程と変わらない動きを示し始めたのである。

何が起こったのか？　三人とも同じ思いで，一斉に邪海の方に視線を向ける。
邪海は倒れていた。一体の人形を抱き寄せ，なにやら語っているのが聞こえる。
「もう少しのところで，気を使い果たすとは……無念じゃ」
「やはり，あれほどの物を念だけで動かすのは無謀だったのじゃ」
瑠璃の言うとおり，たったあれだけの時間で，邪海はこれからの何十年という命を削ってしまったのであった。
「鬼千代よ……わしと娘たちを……旅立たせてくれい……」





藤兵衛は印を結ぶ。気を集中させ，高まらせていくと，身体が青い光を放ち始めた。
「外縛(げばく)の印。俺は自らの気で耳を閉ざした。もはやお前の笛の音は聞こえん」
「こしゃくな，しかし，他の二人はどうするね。狂い死ぬのも時間の問題ね」
確かに，その通りだ。このままではひょう吉と瑠璃は狂い死んでしまう。
（待てよ……）
藤兵衛の頭に一つの疑問が浮かんだ。なぜ，奴はこの笛の音を聞いて平気でいられるのだろう？
「…………」
「ん，何か言ったあるか？」
「……聞こえねえのか？……」
「何をぼそぼそ話しているある。もっとはっきり話すあるね!!」
「今だ!!」
藤兵衛は隙だらけになった張に近づき，耳の中に指を突っ込んだ。やはり耳栓が入っている。藤兵衛はそれを奪い取ると，部屋の隅に投げ捨てた。
「へへ，これでお前も笛が吹けなくなったってわけだ」

「ば，馬鹿な……!!」
「こ，これは……あの男の念で動いているのじゃ……。信じられぬ，これほどの物を動かすとなると，念の量もすさまじいもののはず……」
「うぬぬぬぬ，早く，早くこいつらを踏み潰してしまえ！姉妹たちの仇(かたき)を討つのじゃ」
鵺千代は邪海の命令どおりに動き始めた。片足を持ち上げ，藤兵衛たちを踏み潰そうとする。
「ひいいい，今度こそダメでやす！」
ひょう吉が藤兵衛にしがみついてきた。もはや逃れる術はない。覚悟を決めるしかなさそうだ……。
と，そのとき，鵺千代の動きが止まった。



「まずい，奴が手にしているのは爆発人形だ！　奴はここで死ぬ気だ，逃げろ!!」
藤兵衛たちが逃げ出した直後，鬼道の間は完全に塵と化した。

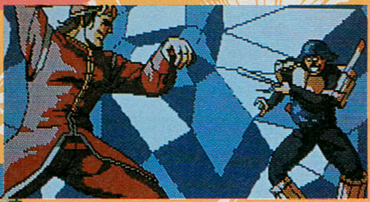
「ここの間はお前が門番ってわけか」
傀獣の間には猿使いの張が陣を張っていた。
「よく，ここまで来れたね。でも，ここでお前たち，終わりあるよ」
「猿回しが偉そうなこと言いやがるぜ」
「強がりもそこまでね，今度は手加減しないよ」
張は不気味な形の笛を取りだすと，それに息を吹き込んだ。途端に気分が悪くなる。この笛は人の嫌いな音を奏でるものなのだ。
「へたくそな……笛吹きやがって……」
「まだ憎まれ口たたけるあるか，もっと楽しませてくれるよ」
藤兵衛の頭に，割れそうなくらいの激痛が走った。
（ここは忍術で切り抜ける以外，手はなさそうだ）



「よ，よくも……，いい気にならないでほしいあるね。あれだけが私の技ではないある。冥土の土産(みやげ)に，私の猿拳お目にかけるよ」
不可思議なポーズで藤兵衛に立ち向かう張。奇妙な体勢ながらも，一点の隙もない構えであった。異国の闘術なのであろう。
「兄貴，ここはあっしにまかせてくだせえ！」
ふいにひょう吉が申し出る。
「まかせろって，お前，勝ち目があるのか？」
「まかせてくだせえ，あっしの発明した仕込十手の威力をお目にかけるでやすよ」

ひょう吉は張の正面に立つと身構えた。それを見て不愉快そうな表情をする張。
「三下がしゃしゃり出てくると痛い目を見るよ」
「てやんでえ，べらぼうめえ。ひょう吉様の仕込十手をくらいやがれ！」
十手の先から，目潰しの粉が吹き出した。だが，張はそれを楽々とかわして，ひょう吉に詰め寄る。
「お前，馬鹿あるね。自分のやることを予告したら，誰でも簡単によけることできるあるね」
「い，いけねえ」
「お前から先に死ぬよろし。必殺猿尾脚！」
そう言うと張の体は宙を舞い，足が大きな軌道を描いてひょう吉に向かってきた。
「ぎゃ!!」

が，悲鳴を上げたのは，ひょう吉ではなく，張のほうであった。
ひょう吉は勝ち誇ったような顔で言う。
「目潰しが一つとは限らんでござるよ。鉄兜の中にも仕込んであったんでござる」
「やったな，ひょう吉！」
「見直したぞ」
藤兵衛と瑠璃が感嘆の声をあげる中，ひょう吉はガッツポーズをとった。





「目が見えなくては，拳法も使えまい。これでも，まだやるか？」
「くくくく，私，勝ち目のない戦いはしないあるよ。兄弟，ひとまず逃げるある」
「キキキィ」
張は猿に道を教えてもらうような形で，ふらふらと逃げ出した。
「ひっ!!」
直後，短いが大きな悲鳴が響き渡った。一行の見ている前で，張の首が飛ばされたのである。
張の影が不気味な形をしていることに3人は気づいた。かまを持った骸骨の姿とでも言ったら良いのだろうか。
「フォッフォッフォッ。ふぬけ者には用はない！　まもなく儀式は始まるぞ。お主ら，間に合うかの？　フォッフォッフォッ……」
影はそう呟くと姿を消した。声からして，明らかに来留須の妖術であろう。
「キィ，キィ」
張の猿が主人の突然の死を悲しんでいるのが目に入った。
「この猿，かわいそうでやすね」
「哀れな……」
「ああ。来留須の野郎，許せねえ。先を急ぐぜ!!」





妖舞の間は闇に包まれていた。明りと言えば，わずかに数本の蠟燭が灯されているだけである。
「よく，この妖舞の間までたどり着けたな」
1本の燭台の傍らには，異形の刀を構えた暗月斉がたたずんでいた。
「お前が最後の殺し屋だ。他の三人は死んじまったぜ。なぜ，そこまで来留須に加担する？」
「ふふふ……。我は修羅なり！　戦乱の世こそ，我の求める至上の場。平和は怠惰を生む！　今の武士を見よ，人を斬ったことのある奴が何人いる？」
「平和なのが，なぜ気にくわない？」
「愚かな。平和が生むのは堕落のみ。堕落した者どもの目を覚ますには，この腐れきった世を灰にするしかない!!」
「てめえの勝手にはさせねえぜ。人を斬りたいだけじゃねえか！」
「問答無用!!」
暗月斉は百足仙人を振り上げた。煙玉を投げ，応戦する藤兵衛。
「ふん！」
その煙を切り裂く暗月斉。妖刀百足仙人は，固体だけでなく，煙のような気体までも切り裂く力を持っているようだ。
続いて，藤兵衛は自慢の手裏剣を投げつけた。が，それも百足仙人によって，真二つに切り裂かれてしまう。異常なまでの妖刀の切れ味である。
「藤兵衛殿，この男からは，ただならぬ妖気を感じる。まるで呪術師のようじゃ」
瑠璃が横から忠告した。暗月斉が妖術剣士だということだろうか？
暗月斉が百足仙人を，藤兵衛に向かって振り降ろす。白く光る刃が，空気を切り裂く音をたてながら藤兵衛の眼前に迫ってきた。
「こうなったら，この刀を奪うしかねえようだな」
「あ，兄貴，あぶない!!」
「藤兵衛殿!!」
思わず，二人は目をそむけた。藤兵衛は妖しき刀にかかって死んでしまったのであろうか。
恐る恐る視線を戻してみる。
「真剣白刃取り…………」
藤兵衛は暗月斉の目を睨みながら，笑みを浮かべつつ呟

いた。百足仙人は，藤兵衛の手に左右からしっかりと挟まれている。
「こ，こしゃくな」



「これじゃあ，斬れねえよなあ」
不敵な笑いを浮かべる藤兵衛。
「こ，このような手口，2度とは通用せんぞ!!」
ブオッ。
それまで淀(よど)んでいた空気が，いきなり動き始めた。部屋の中に無数の青白い光が浮かび上がる。
光は，百足仙人に吸い込まれていくかのように，集まっていった。やがて妖刀は光を放ち始めた。



思わず藤兵衛は刀から手を離し，後ろに跳ぶ。
「この人魂どもは，世に認められず死んでいった不遇の武芸者たちよ。野に，山にさまよい続けた魂が，今，妖舞の間に集まっているのじゃ！　我が邪岩流の剣術は，怨霊を自らの力とするのだ!!」
妖刀はぎらぎらと魂の光であたりを照らしだした。
「藤兵衛殿，あの刀に斬られてはならぬ！　体を怨霊に乗っ取られてしまうぞ！」
瑠璃が忠告する。
「兄貴，これを!!」
ひょう吉がそう言って渡したのは，鉄兜だった。

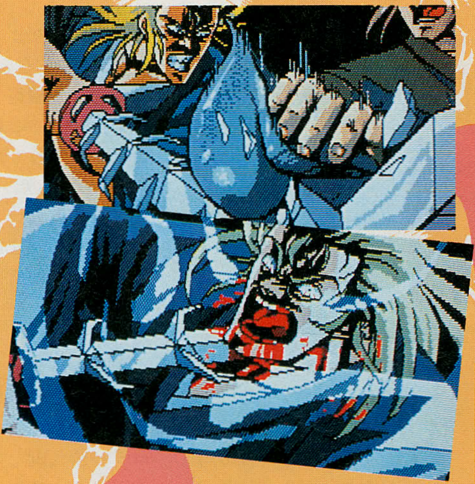
「それなら，奴の刀を防げるかもしれねえでやす！」
「そうか！　いい物を貸してくれた!!」
「そんな物を被っても同じこと。鉄兜ごと真っ二つにしてやる!!」
百足仙人が妖しい軌跡を残して，藤兵衛の頭を割ろうと振り下ろされる。藤兵衛は素早く印を結んだ。



「俺は無限の集中力を得た。てめえの剣は見切ったぜ！」
ガキィンッ。
百足仙人の切っ先を，手裏剣で押さえる！　普通の人間には不可能な技である。
「な，何！」
「自らの気を，敵の一点に集中させ，突く！　どうだ，これでも斬れるか，暗月斉！」



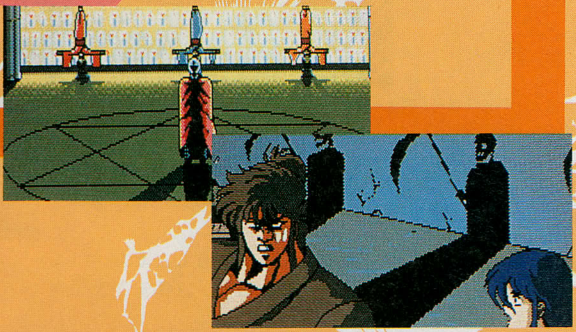
「うぬう!!」
「そして!!」
ベキャ。
ひょう吉から渡された鉄兜を，妖刀の真横から叩き付けた。と，百足仙人は鈍い音をたてて，へし折れる。百足のような継ぎ目があるために，真横からの攻撃には意外なほど脆(もろ)かったのである。
「これで終わりだな」
「よくも，百足仙人を……う，ぐぐぐぐ!!」
暗月斉が急に苦しみ始めた。妖刀に乗り移った怨霊が，"よりしろ"である百足仙人を破壊されたために暗月斉に取り付き始めたのだ。
「お，お前，よくも俺の首を……うっ，やめろ」
暗月斉の口から様々な声が漏れる。その体を，様々な怨霊が奪い合っているのであろう。
しばし苦しんだ後，暗月斉は自分で自分の首を，妖刀百



足仙人により貫き，息絶えた。おそらく彼に殺された人間の怨霊が，復讐を遂げたのであろう。意外な結末である。
「怨霊使いが怨霊によって，滅ぼされたのか……」
そう言い残すと，藤兵衛たちは妖舞の間を後にした。
いよいよ，来留須の待つ，礼拝堂への突入の時である。

儀式はまだ行なわれてはいなかった。
来留須は礼拝堂の中央に立ち，何やら精神集中をしているようであった。礼拝堂の奥には，お志津，ゆり，秋乃という神隠しにあった娘たちが，逆さになって十字架に張りつけられている。
「来留須！　儀式はやらせねえぜ！」
「…………」
「来留須!!　聞いているのか!?」
「…………」
「てめえ，口がきけねえのか？」

「……耳障りな奴め。わしのメディテイションを邪魔するとは」
来留須はけだるそうに口を開いた。
「先手必勝だ！　手裏剣をくらいやがれ！」
だが，藤兵衛の投げた手裏剣は，来留須の足元に描かれている円形の紋様の上まで来ると，まるで見えない壁でもあるかのように弾き返されてしまった。
「無駄じゃ，この魔法陣にはいかなるものも入ってこられぬ。これより儀式を行なう。お主らは，そこで指をくわえて見ているがよい」
「させるか！　その魔法陣の中に入れないのなら，お前のほうから出てこさせてやる!!」
「ほう，どうする気だ？」
「ひょう吉，娘たちを今のうちに助け出すんだ！」
「へい！」
「おっと，迂闊に動くと，この世とおさらばすることになるぞ。お主らの足元を，よく見てみるがよい」
自分の足元を見た3人は，恐怖を覚えた。
壁に向かって伸びている影が，あの猿使いの張の首を切り落とした，かまを持った骸骨の姿をしていたのである。
「妖術呪縛魔影斬！　一歩でも動けば首が落ちようぞ。フォッフォッフォッフォッフォッフォ」
「なぜだ，なぜ，これほどの術を持っているのに，悪魔に魂を売ったんだ？」
「聞きたいか，小僧。よかろう，冥土の土産に聞かせてやろう」
来留須は話し始めた。



──今，この事件の経緯が全て明らかにされようとしている。来留須の正体は？　奴と島原の乱との関係は？
後にも先にも，逐電屋藤兵衛の名が歴史の表舞台に上がってくることはない。正義のために命をかけて戦い続けた彼の運命は？
事件の解決は，あなたの手におまかせすることにしよう。

Message from Creator

史実に忠実に、なおかつ、あり得ぬことを信じさせる

企画部・祝　十郎

『秘録・首斬り館』は，時代劇ゲームとしてはじめて〝時代考証〟のあるゲームです。一口に江戸時代と言っても，3百年もの期間があり，その初期と後期とでは文化・風俗から江戸の町並みまで，まったく違っています。

その中で元禄時代，しかも元禄8年と時間を限定したところに，いわゆる脚本家としての気合いが見て取れるでしょう……と，意気込みはよかったのですが，この時代考証というシロモノは，とんだ難物でした。

図書館にかよいつめ，古本からシラミをもらいながら判明したところによると，テレビの時代劇にでてくるもので，元禄時代にでてきてはならないものが，山ほど見つかりました。

江戸城の天守閣，お庭番，おいらん，岡っ引き──これらはすべて元禄時代に存在してはならないものなのです。ああ，なんとテレビの時代劇のいいかげんなことか！　黄門様の足元に，アイスクリームの空袋が落ちていたぐらいは，まだカワイイほうです。

とは言ってみても，ゲームもやはり虚構の世界です。そこで，このゲームを作るにあたって，「あくまでも史実に忠実に，なおかつ，あり得ぬことを信じさせる」をモットーとしました。常識はずれの妖術使いや，超能力者が続々とでてきても，そのバックにあるのは史実どおりの元禄8年の江戸です。これによって，物語が大いなるリアリティを獲得したことは言うまでもありません──と思うのですが（自画自賛）。

さて，史実を追求する我がスタッフは，当然のことながら，東京下町の取材を決行しました。富ヶ岡八幡から新大橋，芭蕉庵の跡地と，当時の深川の面影は見るよしもありませんが，今なお残る多くの運河と生臭い潮風に，江戸っ子を育てた下町を感じつつ，物語の構想は膨らんでいったのです。

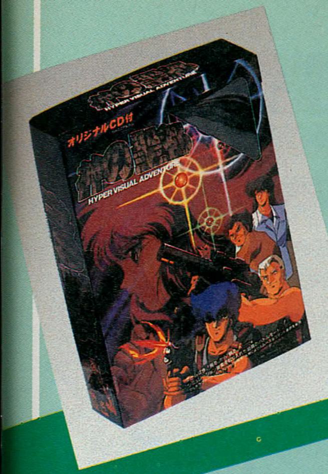
取材において，2度意外なものにぶつかりました。両国の回向院は，お寺とは思えないほどの近代的な建物ですが，ここの名暦の大火の供養塔には，今もなお線香の煙が絶えないようです。もうひとつ，本郷の本妙寺，これがなんと寺ごと引っ越してしまっていたのです。それも，かなり昔のことらしく，誰に聞いても本妙寺の名すら知らない始末。やっとのことで，土地の古老から本妙寺坂という坂の存在を知り，そこへ行ってみると，案内板が1枚立っていました。そこには，本妙寺が巣鴨へ移ったことが素気なく書かれているだけでした。

『首斬り館』で特に気をつけた点は，湿っぽくない怪奇に徹することです。怪談となると，どうも時代劇ではドロドロしがちなので，カラッとした，それでいて恐い世界を描くようにしました。お岩よりもジェイソンと言ったところでしょうか。そういう意味で，ホラー時代劇なのです。

藤兵衛のつぎなる冒険では，このホラー味つけを残しつつ，日本史の闇の部分へと挑戦します。そう，次回作の舞台は，日本史最大の闇，東北地方です（決して東北地方が闇という意味ではありません）。十和田，津軽への取材も終わり，シナリオも絶好調！

どうぞ，御期待ください。





神の聖都 題してハイパー・ビジュアル・アドベンチャー!

○対応機種／価格：
PC-8801mkⅡSR以降シリーズ（5インチ2D×8）
PC-9801シリーズ（3.5インチ2HD×3/5インチ2HD×3）
MSX2シリーズ（3.5インチ2DD×4）価格はすべて9,800円
○発売日：'89年7月28日
○発売元：スタジオパンサー
執筆協力：青木　聡

スタジオパンサーのAVG界デビュー作となったこの『神の聖都』は，近未来世界が舞台のAVG。映画のようなカメラワークやアニメ処理，そしてシナリオ，BGMを総称して「ハイパー・ビジュアル・アドベンチャー」と名づけられている。CDシングルまでオマケについてくるし，なかなかの気合いの入れようだ。ここでは，PC-88版に基づいてご紹介してみた。89年12月発売予定のPC-98版，MSX版ではストーリーが多少アレンジしてあるそうだ。



HOW TO PLAY あそびかた

コマンド選択入力タイプのAVGながらも，ふつうのものには見られない特殊なコマンドがいくつかある。そのへんを解説しよう。

まず「ユウキ」というコマンド。これは一般のAVGで言うところの「考える」に相当する。

フラグになってることもあるので，各場面で必ず実行するようにすべし。

つぎに「武装」。これは，モンスターとの戦闘にそなえて，自分の持っている武器をセレクトするコマンド。どの武器にどれくらい弾が残っているのか，常に把握しておくことが必要だ。

「移動」コマンドを選んだときに，「歩く」か「走る」かを尋ねられることがある。歩くと，アイテムを拾ったり，手掛かりを見つけられる確率が高くなるんだけど，同時にモンスターに遭遇する確率も上がってしまう。逆に，走ればモンスターにはエンカウントしにくくなるものの，アイテムや手掛かりの発見確率が下がってしまう。どちらを選ぶかは，キミの好みでしょう。



これが画面のレイアウト。ゲーム中のコマンド数が可変するのを「マルチ・ラヴァーバンド・ウインドウ」って呼ぶんだって。難しいお言葉。

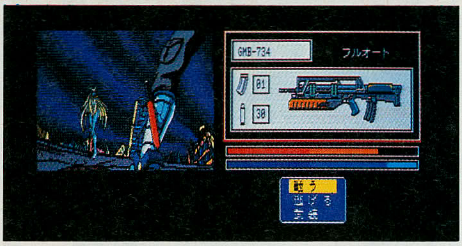
●使用するキー

2,4,6,8 ………コマンドを選択する（MSX版はカーソル・キー）
リターン・キー……コマンドを決定する（MSX版はスペース，リターン・キーのどちらでも可）
ESCキー，0…………コマンドをキャンセルする（MSX版はESCキーのみ）
スペース・キー……メッセージを早送りする（MSX版は，ここまでのどのキーでも可能）
※MSX版は，ジョイスティックに対応している

●戦闘モードについて

モンスターと遭遇すると，戦闘モードに突入する。両方の体力ゲージが表示されていて，先にゼロになったほうが負けだ。武装している武器を使ってモンスターと戦うわけだけど，相手によって効果のある武器というのが微妙に異なる。なお，戦闘モード中に武器の持ち替えをすると，1ターン消費してしまうので，ミスのない選択が必要だ。

そうそう，一度の戦闘で，かなりの量の弾を使ってしまうんだよね。よって，アレック商会で，できる限りたくさんの弾を買っておこう。まあ，戦闘がメンドウくさいという人は，「逃げる」しまくっちゃうのも手かもね。



武器の種類や，撃つモードの選択などがなかなかマニアックなのだ。「マガジン交換」というコマンドを選ぶと，銃器に対する弾薬の補給が行なわれるぞ（もちろん，持っていればの話だけど）。

●ゲームデータの記録，再開

ゲーム中に「保存」コマンドを実行すれば，そこまでのプレイデータをセーブすることができる。セーブは3か所まで可能。ディスクAにデータが書き込まれるので，そのディスクにはプロテクト・シールを貼らないようにしてね。

途中データをロードしたいときは，ゲームを立ち上げた際に表示される「LOAD GAME」の覧を選べばよい。

●ゲームの目的

アガルタのどこかにいる恋人，由加利を捜しだすこと。

●ゲーム・オーバー

戦闘モード中に体力がゼロになると，ゲーム・オーバー。また，なにかのトラップに引っかかって，ジ・エンドとなってしまうこともある。

Inside The Package
パッケージと中身

・パッケージ……とにかく分厚いのだ。ショップでも目立つぜ！
・ディスケット…シルバー・メタリック・シールを採用
・マニュアル……これまた分厚い。全227ページにも及んでいるのだ。文章はどうやらワープロ打ちみたい
・CDシングル …こういう付属物はゲーム業界初の試み。ゲーム中のBGMのボーカル・バージョンが収録されている



ホンキでPLAY ホンネでREVIEW

「いろいろな映画からイメージ的な影響を受けている」と聞いて，なるほどと思った。教えていただいたのが，ダルダルートの食卓が『エイリアン』をモチーフにしているってことなんだけど，舞台設定も『首都消失』やマンガ『北斗の拳』なんかの雰囲気。こうして映画等を意識してAVGを作るってことは，決して悪いことじゃない。AVGの方向性のひとつが「魅せる」ことである以上，他のメディアを研究するのは，当然と言えば当然だ。

肝心のゲームのデキのほうは，まあ無難にまとまっているってとこだろう。平均レベルよりは上と言っていいんじゃないだろうか。文字量が原稿用紙800枚以上というだけあって，ゲーム中にでてくるメッセージは長めのものが多かったり，マニュアルの兵器考証が異様なまでに凝っていたり，ボーカル・アレンジのCDシングルをオマケにつけちゃったりと，意欲的な部分が目につく。一流どころのミュージシャンをソフトのために集めちゃったというのもスゴイよね。　ただ，せっかく用意した「歩く」と「走る」というコマンドにあまり意味がなかったことや，BGMの音色にもっと凝ってほしいなど，改良してほしいところもいくつか感じられた。スタッフの意気込みがすごく伝わってくるだけに，今後の作品に期待したいところだ。

プロローグ



1990年8月8日午後8時，横浜の関内を中心とした限定された地域に，原因不明の大異変が起こった。

一夜にして都市が崩壊してしまったのである。

自衛隊と米軍が合同でさまざまな調査を行なったものの，生存者がいるのかどうかすらも確認できず，廃虚と化してしまったその地区を，政府は周囲の土地から隔離分断することを決定した。

それにより無法地帯となったその地域には，さまざまな理由による逃亡者たちが監視の目をくぐり抜けて侵入。やがて自分たちだけの町を作り上げ，いつしかその地域は，皮肉まじりに「アガルタ（希望の地）」と呼ばれるようになった。

それから2年……一人の若者が海からの侵入に成功し，「アガルタ」の地を踏みしめていた。

彼の名はユウキ（勇樹）。異変により消息を絶った恋人を捜しだすために，単身この危険な土地に潜入したのだ。

「由加利……」

そうつぶやくと，彼はキッと行く手を見すえ，「アガルタ」という名の異世界へ向かって，大きく一歩を踏みだしていった……。

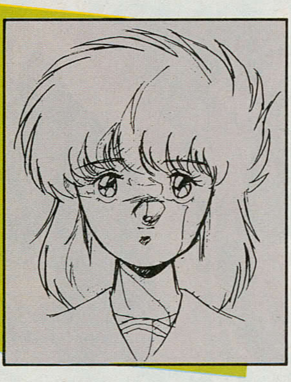


登場人物
CAST



◆勇樹(ユウキ)

本編の主人公。まだ未成年だが，大人顔負けの判断力や思慮深さを持つ。何かあったときには，外見からは想像もつかないような行動力を発揮する。



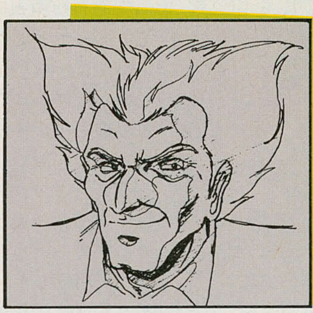
◆由加利(ユカリ)

ユウキの恋人。現在消息不明。どうやら「アガルタ」の地のどこかに生存しているらしいのだが……。



◆ノートン

元海兵隊員。異変が起きた直後に，調査団の護衛任務で横浜にやってきた。大型銃火器の扱いに長けている。ユウキにとっては兄のような存在の人。



◆シェイマス

元英国情報部員。調査中にノートンや他国の人々と親しくしていたのを本部に誤解され，機密漏洩の疑いで国外追放処分をくらった。小柄である。



◆フィレン

魔道（カルト）の伝承者。通称カルト・マスター。精神波でモンスターを攻撃する能力を持つ。「生き残り」や，モンスター，オリハルコンに関する情報を集めている。



◆ハインツ

「ドイツの生んだ20世紀最後の天才医師」を自称する，元某シンジケートのお抱え医師。ボスの顔の整形手術に失敗し，組織に追われる身となった。アガルタで病院を開く。



◆アレック

武器専門店「アレック商会」の経営者。アガルタの外へでることを唯一軍から許されており，それぞれの世界の間でオイシイ商売をしている。



◆ミシェル

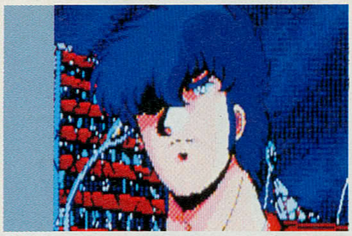
元エジプト軍外人部隊所属。フランス出身。15才のときまで女の子として育てられていたため，今でも女言葉が抜けない。爆弾による破壊工作が得意。



◆ルトガー

シリア軍傭兵部隊出身。その前は，サーカスで人間大砲の演者だった。中東の戦いで，身を挺してユダヤ人女性を守るミシェルに感化され，アガルタに入り込む。

☆やはりアガルタに「生き残り」いた!



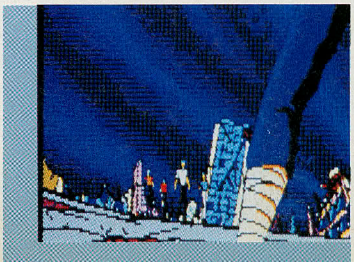
生き別れた恋人由加利を捜すため，無法地帯アガルタに再びやってきたユウキ。すべての物語はここから始まるんだ。



まず最初にきたのは，武器専門店アレック商会。さすが無法地帯の店だけあって，扱っている武器はどれもオイシイものばかり。お金をためて早く買うべし！



つぎに訪れたところは，酒場ヘルロード。ここでは貴重な情報が得られたりするので，ちょくちょく足を運ぶようにしよう。ちなみに手前のテーブルで飲んでる男が，シェイマスだ。



「あっ，こんなにたくさんの人が！やっぱり生存者がいるって噂は本当だった!!」――あれ？　でも，なんだかあの人たちのようすが変だぞ。もしかして……。



なんと，生存者らしい集団の中に，ユウキの元クラスメイトの坂本がいた。さっそく由加利のことを聞こうとすると，突然，坂本はユウキめがけて襲いかかってくる。「やめろ，やめてくれ坂本！」



「生き残り」に襲われていたユウキを助けだしたこの人は，カルト・マスターのフィレンさん。そのうしろにいるゴツイ男は，元海兵隊員のノートン。2人とも悪いヤツじゃなさそうだ。

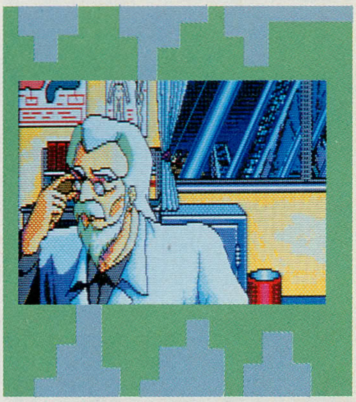


町へ帰る3人。さすがの彼らでも，日が沈んでしまってからのモンスターとの戦いは避けたいもんね。

☆「生き残り」を操る怪虫



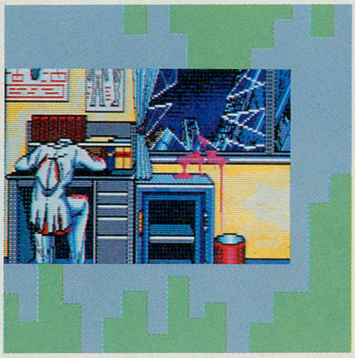
アガルタにきてから3か月が過ぎた。ユウキもかなりたくましくなったけど，まだ1人でサルベージは無理みたい。戦闘でボロボロにされてしまい……。



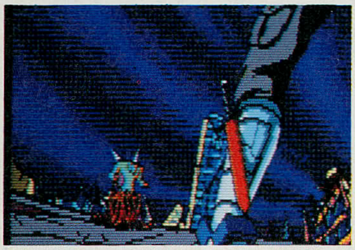
気がつくとそこは，ハインツ先生の病院だった。ノートンにかつぎ込まれてから10日も眠ったままだったなんて……。そんなに寝てたかなぁ？



酒場では，ノートンとシェイマスがいつものテーブルで飲んでいた。さっそく，彼らにお礼を言わなくちゃ。



病院に寄ってみると，なんと先生が倒れているっ！　本当なら町に入ってこれないハズのモンスターが，先生に預けておいた杖を盗むためだけにくるなんて……。



「いた，あそこだっ！」――先生の金庫に入っていたS&W・M19 357コンバットマグナム2.5inch（長いぞ！）の威力を思い知れ！





なんとか倒したものの，杖なんかどこにも持ってないじゃないか。あらら，モンスターの死体が溶けて，杖と石みたいなのがでてきたぞ。



やっとこさフィレンさんに会うことができた。彼には「生き残り」のことで，いろいろ聞きたいことがあったんだ。おや，何してるんだろう？



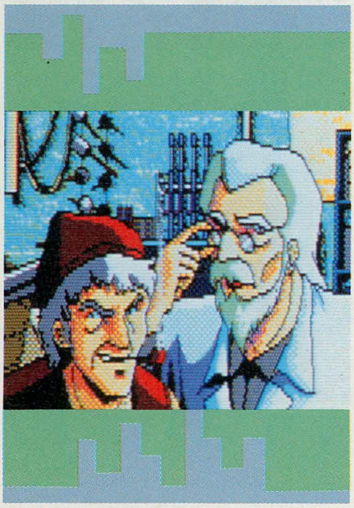
どうやらこの「生き残り」は死んでるみたいだけど……。ゲッ，耳から巨大なミミズがでてきやがった。フィレンさんの話では，この蟲は「生き残り」を操るための受信機らしい。



さっきの蟲を見せようと思ってノートンのところへやってくると，彼はお腹を押さえてしゃがみこんでいた。このシーンでは，ノートンのつらい過去が明かされるんだ。



よーし，先生に蟲の死骸を渡しておこう。あれっ，フィレンさんが留守を守っているの？　しかたない，蟲はフィレンさんに預かってもらおうかな。

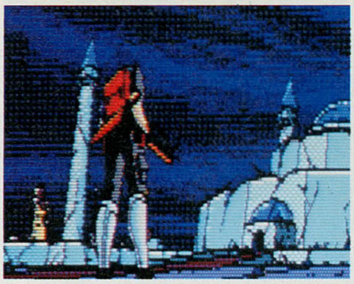


アレック爺さんを冷やかしにきてみると，ユウキにねだって手に入れた指輪を売りに，先生がやってきていた。おもちゃの指輪だってこと，まだ気づいてないみたい。

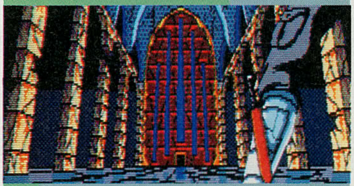


ノートンとシェイマスを捜していたら，突然誰かに狙撃された。いったい，誰が……？　なんだ，ノートンとシェイマスじゃないか。こんなところで120mm砲の照準なんて合わせてんじゃねェ！

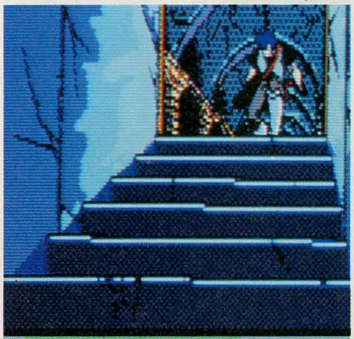
☆夢か幻か？ アルフィスを受ける儀式



シェイマスに書いてもらった地図（?）をたよりに，なんとかやってきた神殿。でも，こんな巨大な建物が突然出現するなんて……。



神殿の中はすでにサルベージされたあとなのか，まったくと言っていいくらい物がなかった。それにしても，ルトガーとミシェルはどこにいるんだろうか？



二人を捜していると，階段の向こうからミシェルの声が……。どうやら二人はこの奥にいるらしい。よーし，行ってみっちょん。



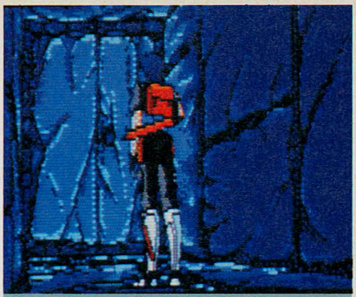
おおう，ルトガーにミシェル，お久しぶりい！　なになに，光る壁のせいで先に進めないんだって？　うーん，どうしたもんだろう？



なっなんと，この光る壁はバスターガンと734のグレネードの火薬を使っても，ビクともしなかった。こういうときは発想を変えて，使えそうなアイテムがないか持ち物を確認するべし！



問題の壁にユウキが触れたら，なぜかそのまますり抜けちゃった！　壁の向こうでは，ミシェルが「ガンバッテねぇ～」。人まかせなんだから，もう。



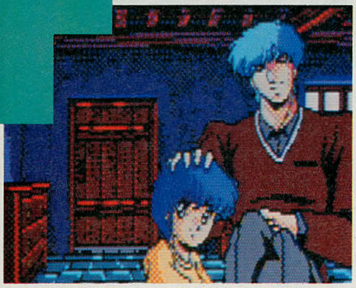
オッと行き止まりと思いきや，目の前にあるのは，ボタンつきの古ぼけた扉。でも，このボタンは押すんじゃなくて……（なんだか『デゼニランド』の解説のようになってきたぞ）。



なんとか扉を開けると，そこは……。まさか。そんな。だけど。たぶん。きっと。宇宙空間なんでしょうね，やっぱり。



「……ヨクキタ……探求者ヨ」「……神ニナルタメ……試練ヲ受ケヨ！」つぎの瞬間，まったく知らない場所で，ユウキはクワやカマを持った農民たちに囲まれていた。これが試練ってヤツなのかっ!?



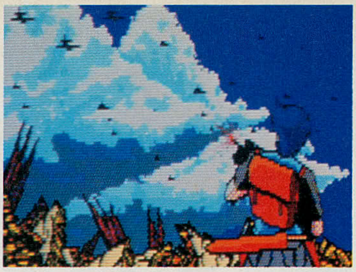
彼の名はフェルナンド。ユウキのことをナチのスパイだと思い込んでいる農民たちの手から助けだしてくれたんだ。息子のリコも一緒だぞ。



イテテテテッ……いったい何が起きたんだ？　あっ，フェルナンドのおじさんが!!　おや，リコの姿が見えないぞ。まさか，ガレキの下敷きに……？



「リコ！　今助けるぞ！」――やっとのことでガレキの中から助けだしたものの，その直後，リコは静かに息を引き取ってしまう。ユウキの手にペンダントを残して……。



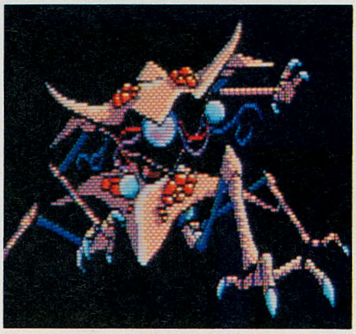
やり場のない怒りと悲しみで，爆発寸前のユウキ。「てめぇら，このクソ野郎ぅ!!　堕ちろ，堕ちろ，堕ちろぉ!!」



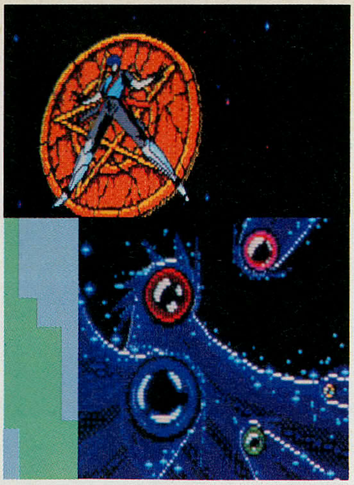
〝試練〞の場面は一転。今度は，ちょっと病的な感じがするくせに，メチャクチャ態度のデカイ子供が現れた。う～ん，誰かに似ているような……？



ゲゲッ！　この子がナチスの総統，アドルフ・ヒトラーだったなんて!!「ハイル，ヒトラー！」なんて叫べば，許してもらえるのかしら。



ゲゲゲッ！　なんとヒトラーが，おぞましい姿のバケモノに変身しちまった!!　なにぃ，リコの形見のペンダントをよこせだって？　ユウキくん，どうするね？



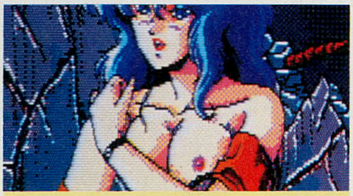
バケモノを倒したと思ったら，新たな声が聞こえてきて，「アルフィスを受けるか？」だって。もちろん答えはYesに決まってる……ちょっとちょっと，何すんだよ！



気がつくと，目の前にルトガーとミシェルがいた。あれ，それじゃ今までのことは，全部夢だったのか？　でも，リコのペンダントを持ってるってことは……。



神殿から帰る途中，モンスターに襲われている人を助けてみたら，なんと女性！　しかも美人ときたもんだ。ラッキー！　彼女の名はジナ，学者さんらしいけど……。

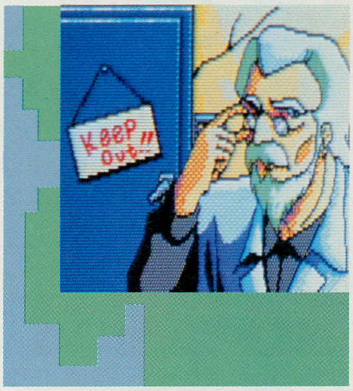


・隠れグラフィック
モンスターに襲われているジナを助けだしたところで，「見る」を10回選択すると，隠し画面が……。知ってたかな？

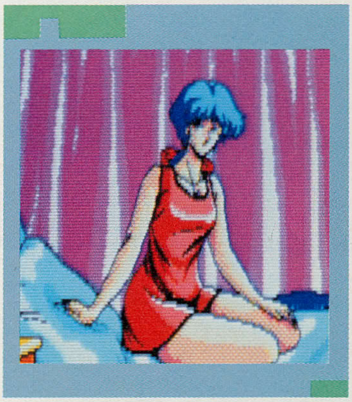
☆逃亡してきた女性ジナ



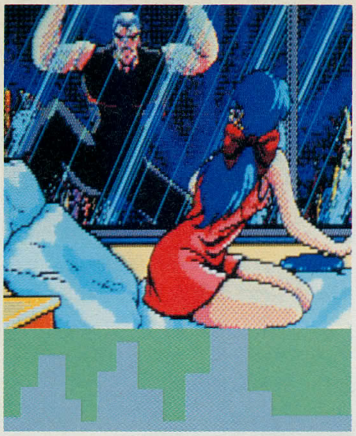
久しぶりに酒場に寄ってみると，いつものメンバーがアザだらけ。案の定ジナさんをめぐって争ったみたい。でも，勝ったのがミシェルだなんて，インチキくさいなぁ。



せっかくジナさんのお見舞いにきたというのに，面会謝絶とやらで，病室に入ることができない。よ～し，それならアレで先生を買収しちゃえ！



病室に入ると，ジナさんが歓迎してくれた。「ユウキ君に逢いたかったのよ」なんて言われたりして，ヤッピー！ ムムッ，窓の外に人の気配が……!?



オイオイ，なんでノートンが窓に張りついてんの？ スパイダーマンじゃあるまいし。エッ，ジナさんと二人きりで話がしたいって!? ヘンなこと，するなよなっ！



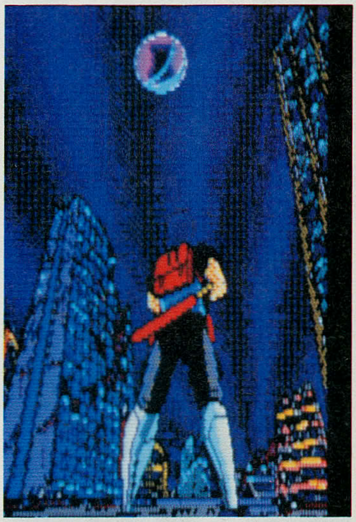
二人きりにした直後，部屋の中で悲鳴が響き渡った。フル・スピードで部屋に駆けつけると，もう一人のカルト・マスターのラノンが，ジナさんをさらおうとしているじゃないか！

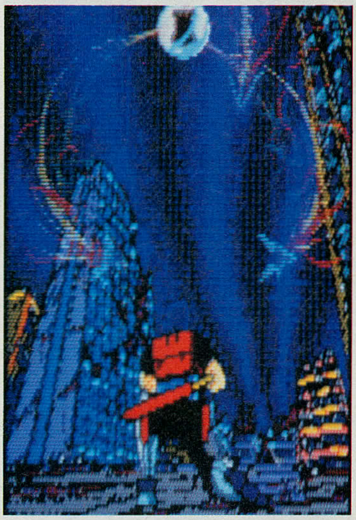


ラノンはカルトの能力を使って病室の窓から飛び降り，ジナさんをさらって行ってしまった。ここで逃がすわけにはいかない。追え追えっ！



あるアイテムのおかげで，なんとかラノンの捕捉に成功。しかし，相手はノートンを一瞬で気絶させてしまうほどの実力の持ち主。勝機はあるのか!?

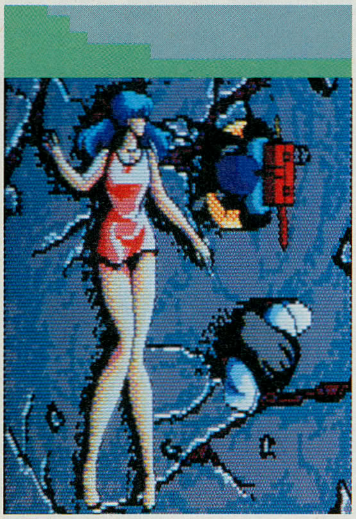




戦闘開始！ なんとラノンは空中に浮かび上がって攻撃してきた。チクショー，負けてたまるか。734のフルオートにグレネード，なんでも使ってやるぜ！



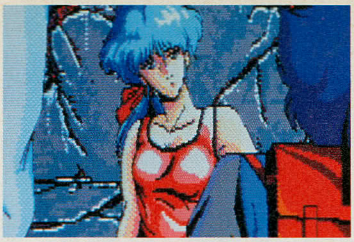
アルフィスに，ヘレンさんという援軍が加わったのを見たラノンは，自分が分が悪くなったことを悟り，ジナさんを置いて逃げていってしまう。しかし，なんだってジナさんを……？



ラノンが言ったとおりの場所に，ジナさんは倒れていた。気を失っているみたいだけど，ケガは無さそうなので，ひとまず安心。そういえば，ノートンは大丈夫かな？



オッ，ジナさんが気がついたみたいだ。それじゃ，さっき聞きそびれたことを聞いてみるか。もちろん，いとしのマイハニー，由加利のことダヨ。

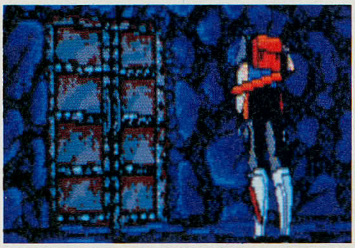


なんと，ジナさんと由加利は同じ所に監禁されていたらしい。それも，ダルダルートの食料とされるために……。クソッ，こうしちゃいられない。早く助けにいかなければ。

☆敵の本拠地へ潜入!



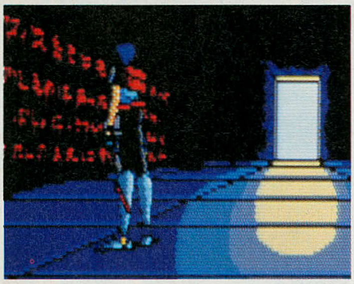
おっと，こんな所に横穴が！ どうやらジナさんは，ここから逃げだしてきたらしい。由加利，待ってろよ。タルルートだかダルダルートだか知らないが，ぶっとばすぞぉー!!



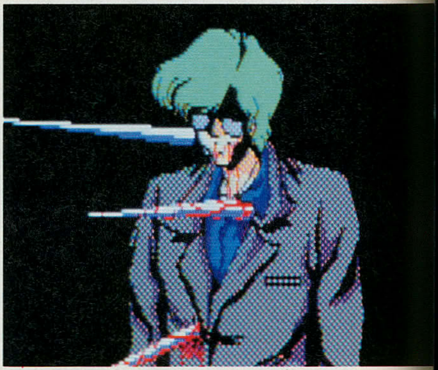
横穴を抜けると，そこは廊下のような構造になっていた。壁には頑丈そうな扉がいくつも並んでいる。とりあえず，ハジっこから順に入ってみようか。私，ミスターはじっ子です。



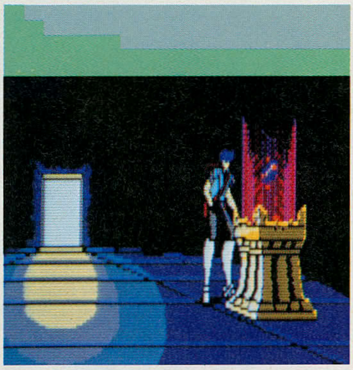
まずは一番端の部屋。モンスターや「生き残り」はいないみたいだけど，ガラクタがたくさんあるなぁ。あれ，コレは見覚えがあるぞ。たしか雅彦（由加利の弟）のものでは……？



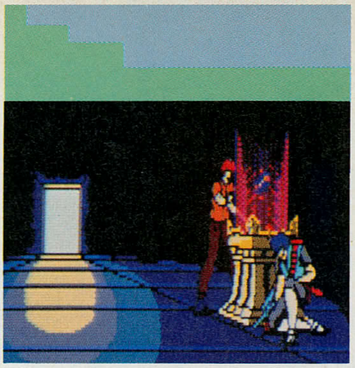
続いて，端から2番目の部屋。床にあるたくさんの足跡，血でつづられたダルダルートからのメッセージ……。どうやらここが，ジナさんや由加利の監禁されていた場所のようだ。一足遅かったか……。



3番目の部屋では，一人の男が無惨な姿で殺されている。彼の遺留品を調べていたら，おもしろいことに気がついた。もしかして，ダルダルートの嫌いなものってアレなのか!?



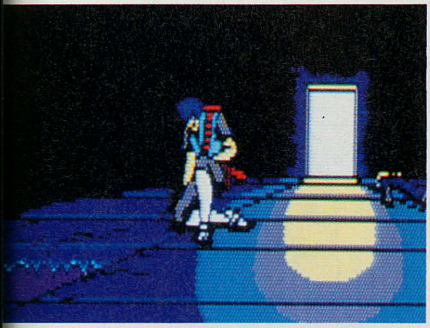
台座の上にカギが浮いている，4番目の部屋。いただきまーすと手を伸ばしたら……Ouch！ やっぱりそう簡単にはいかないみたい。はてさて，どうしたものか？



どうしたってんだ？　部屋に入ってきた「生き残り」がカギに手をのばして……。ヤツとの戦闘では，武器を使ったりすると，その音で他の「生き残り」に気づかれてしまう。ユウキ，最大のピーンチ！



やっと手に入れたカギで5番目の部屋に入ると，「生き残り」の坂本が現れた！　あわれダルダルートに操られた坂本は，ユウキの目の前で殺されてしまう。合掌。



「坂本，オレのために……。」坂本に別れを告げ，床に開いた穴を降りていくユウキ。これ以上，犠牲者をだすワケにはいかない。ダルダルートめ，許さん！

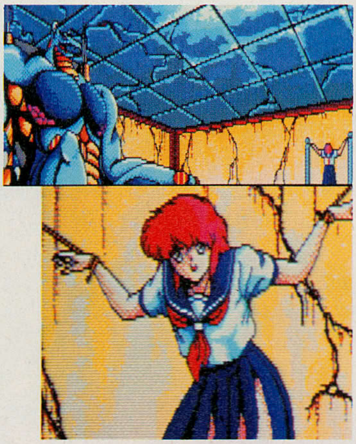
☆決戦ダルダルート!!



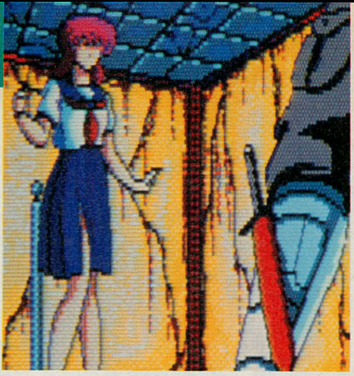
穴を降りたところは，薄暗い空間。目が慣れてくると，目の前に恐ろしい光景が……!!　なんと，人間が生きたまま，壁のような物に埋もれているのだっ！



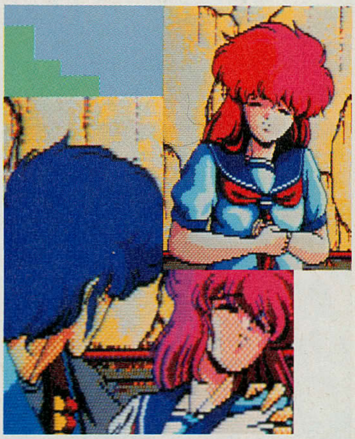
なんとかして彼女を助けたいところなのだが，もはや手遅れのようだ。ユウキは彼女の最後の願いを聞き入れて，楽にしてやることにした……。



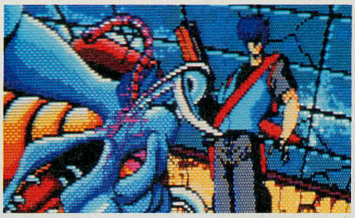
キサマが，ダルダルートかっ！　今までに何人の人が，オマエのために死んでいったか……。許さんっ！——おおっ，由加利，無事だったのか。まずは彼女を助けなければ……。



なっなんと，由加利がユウキに襲いかかってきた!!　なぜなんだ，由加利？——まさか，蟲が……。ちくしょう，どうすればいいんだ!?



ユウキの悲痛な叫びが聞こえたのか，由加利は蟲の支配から逃れるため，自ら命を絶ってしまう。絶叫するユウキ。「由加利!?　目を開けろ，由加利！　ゆかぁりぃぃぃ……！」



「ダルダルートォ！くたばりやがれ！」——しかし，このダルダルートは蟲に操られているだけのダミーだった。おや，蟲が壁に向かって逃げて行くぞ。



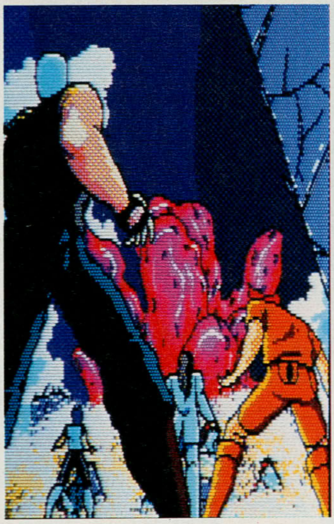
ついに本物のダルダルートを発見したぞ！　よ～し，ヤツの苦手なアレをお見舞いしてやる。見ててくれヨ，由加利，坂本。



由加利の遺体を抱いて街へ戻るユウキ。途中でユウキの応援にかけつけたノートンたちに会った。「間に合わなかったか……ユウキ……」――そのとき，「敵ですっ！　ユウキに殺気が集中しています！」――なんだって!!

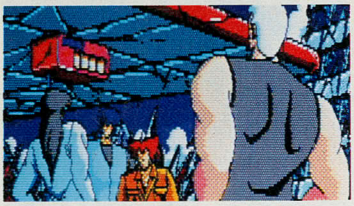


なんと，ダルダルートはまだ生きていた!!　どうやらノートンの仲間を殺したのもヤツらしい。ちっ，こんなことになるんなら，734を捨てるんじゃなかった。



ダルダルートは，移動するのがメチャクチャ速い。まずいぞ，ただ逃げているだけじゃ，いつか殺られてしまう。中途半端な攻撃では，通用しそうにないし……。どうすればいいんだ？





ここまでゲームをプレイしてきたキミなら，このガソリン・スタンドを見て，ピーンとひらめくハズ。ダルダルートを倒せるかどうかは，キミの勘にまかせたゾ！



「人を愛すること」の尊さとは……

Message from Creator

プロデューサー　佐藤健次

ハイパー・ビジュアル・アドベンチャーと銘打ち，構想から３年……。

そして，１年以上もの制作期間を経て，私たちは『神の聖都』を世に送りだしました。

スタジオパンサーが作る初の大作ゲームということで，スタッフ全員が各々の分野で異常なまでのこだわりを見せていました。

みんな「ウチが作るゲームなんだから，スゴイものを作らなければ……！」と燃えていました。すさまじい熱気が社内に充満していたのを覚えています。

制作途中でのシナリオ練り直しにもめげず，膨大なメッセージ・データやマニュアル用の小説，設定資料などを書きまくったシナリオ・チーム。

１枚の決定稿を上げるのに，満足いくまで何度でも自発的に描き直しをし，700ものグラフィックを仕上げたグラフィック・チーム。

33曲のBGMを作曲し，プロ・ミュージシャンを集めてボーカル入りの主題歌CDまで作ってしまったミュージック・チーム。

プレッシャーをはねのけ，「苦しいなあ……」と言いながらも，内心楽しみながら作っていたというプログラマー・チーム。

途中，脱落してしまう者もいました。新たに入ってくる者もいました。幾度となく訪れる修羅場，突発的なアクシデントに足元をすくわれそうになったこともあります。

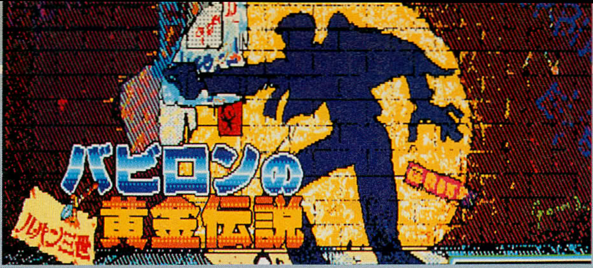
でも，もう懐かしさまで感じてしまうのは，「産みの苦しみ」を過ぎた安堵感からでしょうか。

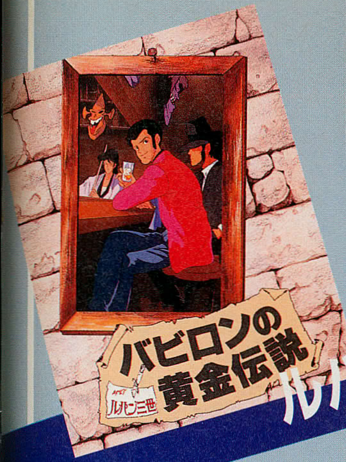
「いちず」とは……。

「人を愛すること」の尊さとは……。

ゲームを解き終えたあとに，ユウキが，由加利が，彼らを支えた仲間たちが，あなたのハートの中で生き続け，語りかけてくれるのではないかと……そう思うのです。







ルパン三世・バビロンの黄金伝説

原作にはなかったオリジナル設定も入っているぞ

●対応機種／価格：
PC-8801mkⅡSR以降シリーズ(5インチ2D×2)4,900円
●発売日：'89年3月10日
●発売元：東宝
執筆協力：ロッキー引本

『タッチ』『陽あたり良好！』に続く東宝おなじみのアニメ路線ゲームは，あの『ルパン三世・バビロンの黄金伝説』だ。劇場映画第1作『ルパン三世VSクローン人間』では不老不死の謎を盗み，第2作『ルパン三世・カリオストロの城』では可憐な少女クラリスの心を盗んだルパンが，今回は「古代バビロニアの黄金伝説」を狙う！



HOW TO PLAY あそびかた

きわめて普通の作りをしたAVGだ。××の場面にいる○○と会って，△△の場面で□□の情報を得て……，と，フラグを順序正しくクリアしていけば，エンディングまで一直線。行き詰まったら，すべての場面で(そんなに多くないよね)すべてのコマンドを試してみよう。



これがゲームのプレイ画面だ。その場面にいる人物は，四角い枠に入ったグラフィックで表示される。

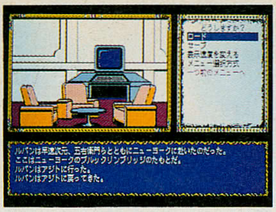
使用するキー

テンキー…………コマンドを選択する
スペース・キー…コマンドを決定する

コマンド入力方法の変更について

このアイデアはなかなかオモシロイ。コマンド・ウインドゥ内にある「その他」を選び，そのあとにでるウインドゥから「メニュー選択方式」を選ぶと，コマンドの入力方法を変更できるんだ。テンキーの数字で一発決定するか，2，8のキーでカーソルを上下に動かしてスペース・キーで決定するかのどちらか。お好みのほうでプレイしてね。

同じウインドゥで「表示速度を変える」を選べば，メッセージの表示スピードも3段階に変えられるぞ。



「その他」のウインドゥを開くと,こうしたコマンド群が登場する。文字の表示速度は,もちろん最高速でプレイするべし。

ゲームデータの記録,再開

コマンド・ウインドゥ内にある「その他」を選び,そのあとにでるウインドゥから「セーブする」を選ぶと,ゲームの途中データを4か所にセーブできる。データのセーブはディスク1に行なわれるので,そのディスクにはプロテクト・シールを貼らないこと。

また,その途中データからゲームを再開したいときは,同じウインドゥで「ロードする」というコマンドを選べばOKだ。もしくは,ゲームを立ち上げたときに「ファイルNo.1」という覧を選んでもよい(この場合,ファイルNo.2〜4からの再開はできない)。

ゲームの目的

ニューヨークの真ん中で見つかった粘土版を手がかりに,バビロンの黄金伝説の謎を解き明かすこと。

ゲーム・オーバー

基本的にゲーム・オーバーになることはない。ただ,フラグを立てる順序を間違えると,行き詰まってしまうことがあるように思うのですが(たとえば,ハシムの店の場所を教えてもらえないことがある)。これはバグでしょうか?

Inside The Package
パッケージと中身



●パッケージ……ルパンの顔って,映画のたびに変わるんだよね。
●ディスケット…とってもシンプル。
●マニュアル……四つ折で,ゲームの操作方法と,簡単な解説が書いてある。

ホンキでPLAY ホンネでREVIEW

うーん……。操作性は悪くないし,処理速度も決して遅くはないんだけど,かんじんのゲームの部分が物足りないってとこかなあ。現状だと,はじめにドコドコにいるダレダレと会って,つぎはアソコにいるアノ人と会って……という順番探しだけが前面に押しだされちゃってるでしょ。確かにAVGはフラグを順番に立てていくゲームではあるけど(RPGもそうだね),そのフラグ立ての作業をもう少しうまくカムフラージュしてもいいんじゃないかな?

あと,せっかくアニメのキャラクターを使ったんだから,それをもっと生かすこともできたのでは? 次元や五右衛門といった個性的なキャラが,ゲームの中では死んじゃってるものね。同種のAVGをだしているマイクロキャビンの作品などを研究することによって,レベルアップを期待したいところ。

プロローグ

それは1枚の粘土板からはじまった。古ぼけた板の上に記された，「黄金」という意味の古代バビロニア文字——。

興味を持ったルパンは，その発掘場所がニューヨークのど真ん中であることを調べあげる。なぜ2500年も昔の粘土版が，バビロンから遠く離れたニューヨークで出土されたのか？

「黄金」の謎を解明するため，ルパンたちはニューヨークへと飛んだ。

ルパン三世



このゲームの主人公。神出鬼没の怪盗アルセーヌ・ルパンの孫にあたる。恐ろしいほど頭の回転が早く，行動力も抜群なのだが，多少ドジでスケベなところあり。

次元大介



ルパンの良き相棒。愛銃コンバット・マグナムを抜く速さはその世界でも秀でており，敵に回したくない男である。

石川五右衛門



次元と同じくルパンの相棒。この世に斬れない物はないという斬鉄剣を使いこなす。武士道を非常に重んじている。

峰不二子



魔性の美しさを持つ女。あるときはルパンたちの仲間に，またあるときは敵となり，事件のあるところに出没する。

ロゼッタ



謎の老婆。本編の鍵を握る人物である。酒場に現れては大口をたたくので，誰からも相手にされていない。

マルチアーノ



ニューヨーク・マフィアの二代目ボス。父親の代からバビロンの謎を追っている。

コワルスキー



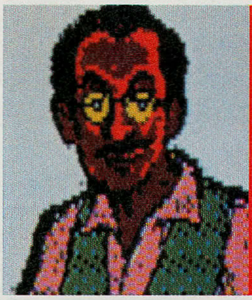
マルチアーノの一の子分。しかし，裏ではマルチアーノにとってかわってボスになろうと画策している。冷酷無比。

シュミット



原作にはでてこないオリジナル・キャラ。ルパンの昔の仲間で，今は情報屋をやっているという話である。

ハシム



裏通りの奥深い場所で商売を営む男。あることを知れば，彼からタダで物をもらえるぞ。

ロックウェル



一代で巨万の富を築いた大富豪。最近は考古学の研究をしている。その出生については全く明らかにされていない。

銭形警部

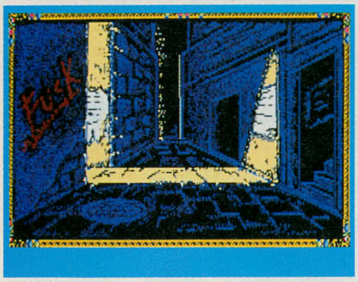


ご存じ銭形のとっつあん。ルパン逮捕に命を賭けるインターポールの警部。銭形平次の子孫である。

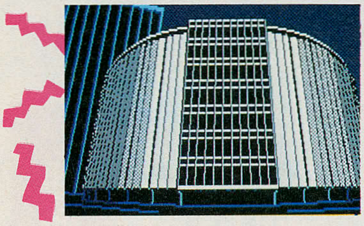
ニューヨークに眠る3枚の粘土版



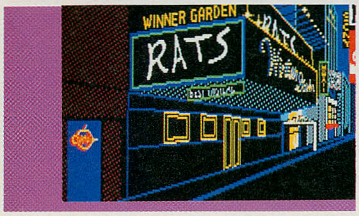
イーストリバーのブルックリンブリッジ――ここがゲームのスタート地点。特に気になる物はないので，ブラリとニューヨークの街を散策してみましょうか。



マンハッタンの裏通りは，人通りもまばら。いつ危険なことが起こっても不思議のない場所だ。殺し屋に襲われちゃうこともあるから，気をつけて！



プロレスや各種イベントで有名なマジソン・スクウェア・ガーデンにやってきた。ここは，けっこう重要な場所だったりする。ムムッ，銭形のとっつあんがハリこんでいるぞ。



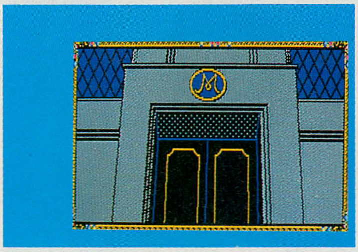
おつぎは超有名なブロードウェイ。あの『キャッツ』も上演していた，ニューヨーク一番の繁華街だ。おや，向こうからやってくるのは，マルチアーノじゃないか。



裏通りにあるマスタークラブでは，さまざまな人種の人たちが静かに酒を飲んでいる。それだけに，情報を得られることも多いぞ。行き詰まったらここにくるべし。



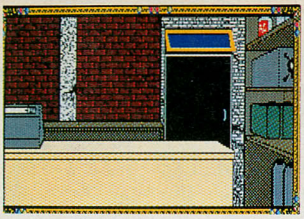
泥棒であるルパンにとって，大の苦手である警察署の前。基本的には，まったく用のない場所だけど，別の場所へ行くための通り道ではあるね。



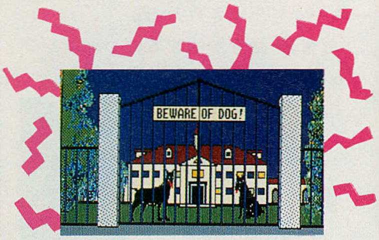
マルチアーノ邸に入るためには，ガードマンをなんとかしなくちゃならない。ちゃんとした用事があれば話を聞いてくれるので，なにか理由を考えよう。



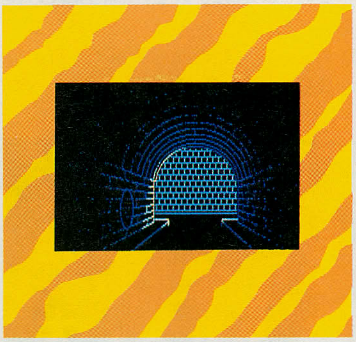
ここはブロードウェイにある高級宝石店。ショーウインドゥの中には，大切な役割を果たすアイテムがある。それを盗みだすには，二つの道具が必要だぞ。



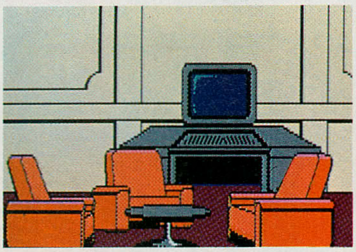
ハシムの店にやってきた。彼の弱みを握れば，タダで品物をもらえる。ただし，それにはフラグをキチンと立てていないとダメだからね。



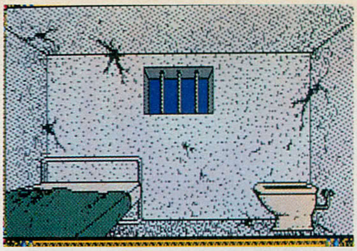
大富豪ロックウェルのお屋敷だ。ここに粘土版の1枚があるというウワサを聞いたんだけど，あんなドーベルマンの番犬がいるんじゃ入れそうもない。出直すか。



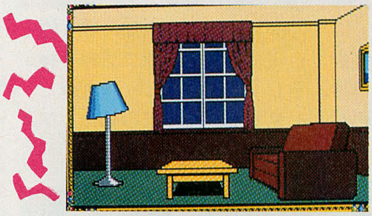
薄気味悪い地下道。移動できる場面は6か所しかないから，まず迷うことはないよね。実はここにも，粘土版のうちの1枚があるんだ。もちろん，その情報を聞いてからじゃないと見つからないョ。



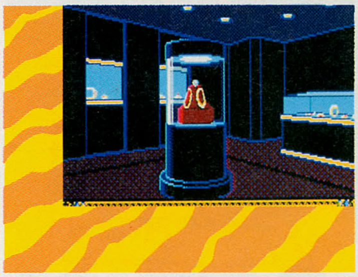
一段落ついてからアジトへ帰ると，次元と五右衛門がそろっている。今まで起こったことを聞いた二人は，この件から手を引いたほうがいいと言いだした。



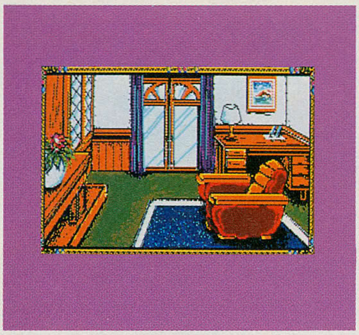
シュミットの情報を信じて，粘土版の1枚のありかを知っているというゴメスに会うため，わざと投獄された。おや，ハシムのせいで逮捕された，ピーコックという殺し屋までいるぞ。



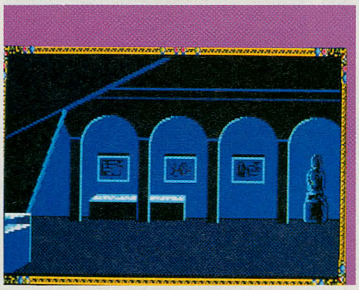
しばらくしてからロゼッタのアパートを訪ねると，部屋はモヌケのカラ。ムムッ，こんなところに粘土版と同じ文字のかかれた燭台が!! もらえる物はもらっておこう。



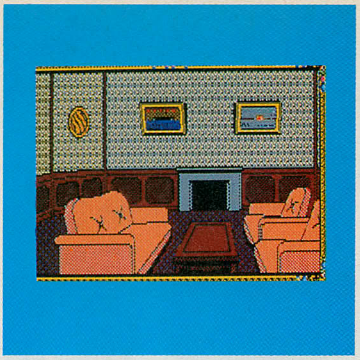
ブロードウェイにある高級宝石店に，やっとこさ侵入できた。しかし，宝石「アレックスの涙」はそう簡単に手に入りそうにない。よし，ひとつシュミットにでも相談してみるか。



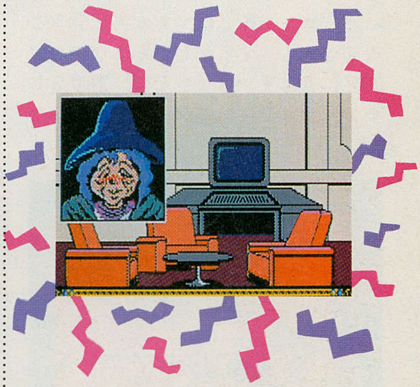
五右衛門に組み合わせてもらったアイテムで，うまくガードマンをだましたぞ。この部屋のどこかに，秘密の部屋への入口があるハズ。よし，○○○を使ってみよう！



ゴメスの言ったとおり，地下道に1枚目の粘土版を発見！さらにマルチアーノの隠し部屋では，目的である粘土版の他に，さまざまな黄金が見つかった。



2枚の粘土版をアジトへ持ち帰ると，マルチアーノを裏切った不二子が，残りの1枚はロックウェルの屋敷の中にあると教えてくれる。とすると，この部屋のどこかに？



3枚の粘土版を手に入れたルパンをアジトで待っていたのは，ロゼッタであった。どうやら燭台を盗んだのがバレてしまったようだ。しかし，ロゼッタは怒ったようすはなく，燭台を○○と交換してくれた。

関連映画

本ゲームのストーリーは，原作の映画を多少アレンジしてある。新しい登場人物，それに伴った新たな設定，etc……。このビデオを見て，それを比較してみるのもおもしろいかも。バビロニア文明が残した“黄金のバベルの塔”とは……？ ルパン・シリーズお得意のスリリングなアクションが展開するぞ。

『ルパン三世・バビロンの黄金伝説』
('85年)
発売元：東宝

メディア／価格	VHS	13,534円(税込)
	Beta	13,534円(税込)
	LD	9,249円(税込)
	VHD	9,249円(税込)

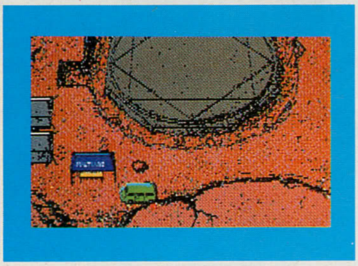
収録時間：100分



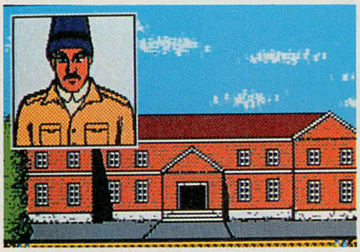
バビロン遺跡での攻防



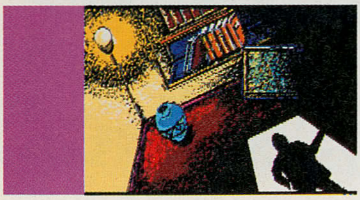
バビロン市街では，ある男に会うことができる。ずるがしこそうなヤツだけど，人は見かけじゃない。素晴らしいアイテムをプレゼントしてくれるんだ。



バビロンの黄金が隠されているというキューピッドの丘にたどり着いたルパンたち。だが，すでにマルチアーノお抱えの考古学者，タルティーニの発掘隊が到着していた。



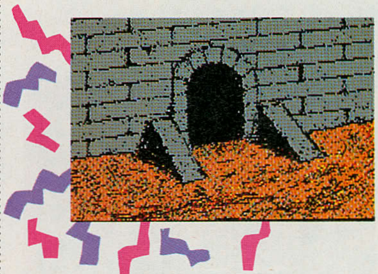
続いて，王立博物館に足を運ぶ。おっ，ちゃんと門番がいるのか。まあ，ここまでやってきたキミには，こんなヤツ，お茶の子サイサイだよね。



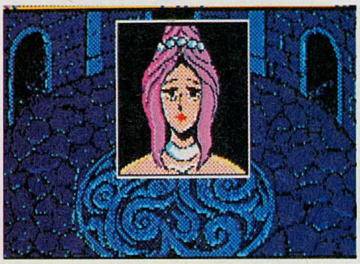
なんとか中に入ったものの，王立博物館はガラクタばかり。でも，この中から二つのアイテムを手に入れないと，ゲームは解けないんだ。



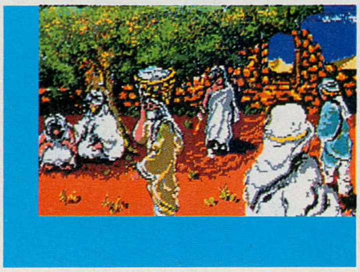
どちらを見ても砂・砂・砂……。でも，この砂漠をある方向へどんどん進むと，○○○○に着くぞ。おっと，マケドニアの印を持ってないと無意味だからね。



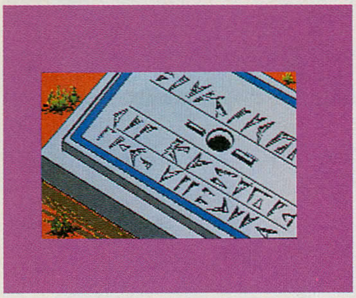
遺跡内部への入口だ。マルチアーノの部下たちがいない間に，中に入ってしまおう。ただし，ここからはルパンが一人で行くことになるのだ。ファイト！



いくつものハシゴを降りて，遺跡の最下部へとやってきた。オヤ，あなたはニューヨークで会ったアノ人ではないですか？　でも，妙に若い……。タイム・スリップでもしたというのか！？



聖なる一族の住む聖なる領地というところへやってきた。ついに物語の核心に近い話が聞けるのだ。心を落ち着けて会話するよーに！

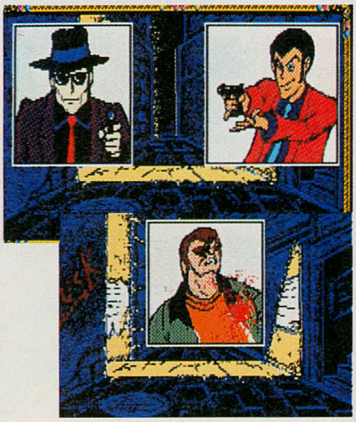


ここ“光の地”は遺跡内部の鍵穴的な存在。台座には「この地に光輝く神が降り，そして王の手により守られた。再び光を見るためには王の杖に力宿る時」と記されている。



やったあ，光の地の謎を解き明かしたぜ！　はたして，このライオン像がバビロンの秘宝なのか……!?　が，その背後では，あとをつけてきたマルチアーノが不気味な笑みを浮かべていた。

今甦るバビロンの黄金伝説

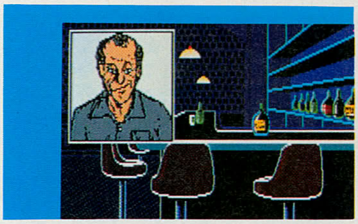


黄金のライオン像をマルチアーノに取られたあげく，不二子もさらわれ，宝物庫に閉じ込められてしまったルパン。もはやこれまでかと思ったときに，いつものごとく次元と五右衛門が救出にくる。そのとき偶然にも見つけたのが，1枚の古ぼけたアルミ版であった。

ニューヨークへ帰ってきたルパンは，不二子を取り戻すため，マルチアーノ邸に忍び込む。

が，そこにはマルチアーノを裏切ったコワルスキーの罠が待ち受けていた。ルパンとマルチアーノは，二人そろって秘密の部屋に閉じ込められてしまったのだ。コワルスキーにしてみれば，バビロンの黄金などよりもこのニューヨークのシマのほうが断然魅力的だったのだろう。

状況が状況だけに，マルチアーノと協力して，ルパンはなんとか外に逃げだす。もちろん，不二子も一緒に連れて……。



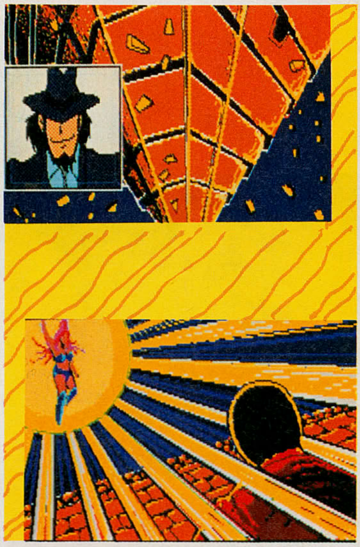
ルパンの脱出を知ったコワルスキーは，早くも腕利きの殺し屋を送り込んできた。ルパンとヤツの腕はほぼ互角。相打ちか？――その瞬間，シュミットが身を挺してルパンを守った。なんて泣かせる男！



ひさしぶりにマスタークラブにやってくると，監獄友だちのゴメスがいた。今さらだけど，粘土版を手に入れるためとは言え，アレックスの涙を彼に渡してよかったのかなあ？



ついにコワルスキーが自ら攻めてきた。地下道で待ち伏せしてるなんて，オイラの行動を読んでるじゃないかね。オイオイ，銭形のとっつあん，邪魔しないでくれよ！



ロゼッタが叫ぶ。「まず，杖をつかうのじゃ。バビロンより持ち帰った杖で，大地を突くのじゃ！」――物語はクライマックス。伝説のバビロンの黄金とは，はたして……？
キミの健闘を祈るっ!!

全アイテム紹介

燭台

一番はじめに手に入るアイテムがコレ。粘土版と同じ文字が刻まれている。

マジックハンド

これを使えば，手が届かない場所にある物を取ることができる。

超音波カッター

マジック・ハンドと同じ場所で手に入る。使いかたは，名前のとおり。

アレックスの涙

ムチャクチャ高価な宝石。監獄に閉じ込められているゴメスが欲しがっている。

ネックレス

アレックスの涙と同時に手に入るアイテム。ある物と組み合わせて，オシャレな使いかたをするぞ。

小型マイク

入手場所は，○○○のところ。もちろん，タダだからね。

ウォークマン

ゲーム中，二つ登場する。商品名をズバリ使っちゃうのが大胆だね。

粘土版

はじめから持っている物とあわせて4枚そろえると，ストーリーがバビロンへと飛ぶ。なぜ4枚なのかは，クライマックスでわかるぞ。

水　晶

銀の燭台と交換で，ロゼッタがくれるアイテム。これが輝きはじめたとき……。

テープ

ゲームの中盤で登場するアイテム。なんのテープかは，自分で確かめてちょうだい。

いいもの

なんだかわからない正体不明の物。その正体は，はたして……？

古代地図

王立博物館のガラクタの中にある。門番をどうにかしてから，手に入れちゃおう。

盗聴用マイク

タダでもらえるだけあって，そう重要ではないアイテム。

ライト

当然，暗い場所で役に立つ。電池は最初から入っているので，心配しなくて大丈夫。

解読書

「いいもの」をくれた男が売ってくれる。これがあれば，古代バビロニアの文字を解読できるんだ。

黄　金

重要な物と一緒に盗むことになる。だれかにプレゼントしてみよう。

マケドニアの印

粘土版の1枚を手に入れたときに，偶然手に入る。すごく重要。

石　版

砂漠に住む一族の仲間に入るために必要なアイテム。これを見つければ，ゲームの終わりは近い。

ドッグフード

名前どおり犬のエサ。昔のAVGの要領で使ってみるべし。

杖

あるアイテムと組み合わせると，××の部屋に入るための鍵となる。

古代の秘　密

超重要なアイテム。一見するとただのアルミ版なのだが，実は○○○の○○なのだ。





どろろ～地獄絵巻の章

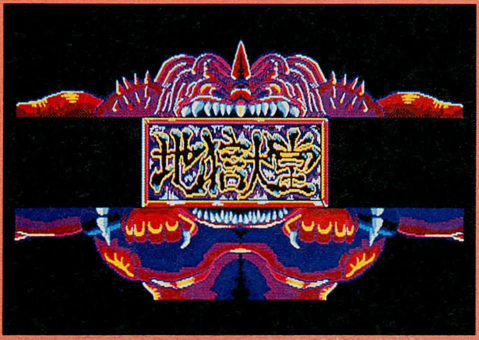
手塚治虫先生の傑作がキミのディスプレイに甦える

○対応機種／価格：
PC-8801mkⅡSR以降シリーズ（５インチ2D×４）
8,800円
○発売日：'89年１月10日
○発売元：クエイザーソフト

執筆協力：亘　岳弘

あの手塚治虫先生の代表作のひとつ『どろろ』がAVGになった！　父親の天下を取りたいという野望のために，体の48か所を魔神に奪われて生まれた主人公，百鬼丸。超能力を持っていることに気づいた彼は，自分の体を元どおりにするため，48体の魔神たちとの戦いの旅にでる。

その途中で出会ったのが，盗賊の両親を戦乱で失った，どろろであった。いろいろな事件を経て一緒に旅をつづけていた二人は，すでに40余体の魔神を倒していた……というところから，このゲームははじまる。原作の続きにあたる，パソコン版のオリジナル・ストーリーなので，そのへんを楽しんでちょうだい!!



HOW TO PLAY
あそびかた

コマンド選択方式のAVGだ。毎度のごとく，カーソルでコマンドを選んで，スペース・キーで決定するという例のパターン。このゲームで一つ注意してほしいのが，登場人物や敵のほとんどが乱数で出現するってこと。一度その場所へ行って何もいなかったからって,あきらめちゃダメだぞ。行き詰まりを感じたら，しつこくウロウロしてみるべし。



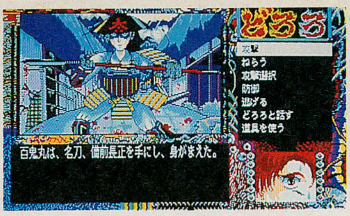
右のウインドゥからコマンドを選べ。センタクゥ，センタクゥ～。

使用するキー

2，4，6，8………カーソルを上下左右に移動させる
スペース・キー，リターン・キー，Z……コマンドを決定
ESCキー，X，0……コマンドを取り消す
CAPSキー………ロックすると，会話のときの音が消える

バトルモードについて

魔神や妖怪に出会うと，戦闘モードになる。ここでは，敵と交互に攻撃を繰り返して，先に体力がゼロになったほうが負けとなるんだ。どこを攻撃するかをカーソルで指定しなければならないので，その敵ごとに，弱点のポイントを覚えておくといい。



敵とエンカウントしたときのバトルモード。弱点以外は，ほとんどダメージを与えられないぞ。

ゲームデータの記録，再開

プレイの途中データをセーブしたいときは，最初のコマンド群の中から「その他」を選び，そのあとにでるコマンド・ウインドゥから「SAVE」を選ぶ。セーブは3か所で可能。また，データの記録はディスクAに行なわれるので，そのディスクにはプロテクト・シールを貼ってはいけない。

セーブしたところからゲームを再開したいときは，パソコン本体をリセットして，ゲームを立ち上げた最初にでる「SAVEしたところからはじめる」というコマンドを選べばOKだ。

ゲームの目的

残り数匹の魔神・妖怪を倒して，百鬼丸の体のパーツをすべて取り戻すこと

ゲーム・オーバー

バトルモードで，自分の体力がゼロになってしまうとゲーム・オーバー

Inside The Package
パッケージと中身



・パッケージ……いかにも手塚治虫先生らしい絵
・ディスケット…エンベロープの女の子は，クエイザーソフトのマスコット・ガールなのかな？
・マニュアル……操作方法に加え，なんとマンガ『どろろ』の導入部がそのまま収録されている

ホンキでPLAY ホンネでREVIEW

尊敬する手塚治虫先生の作品がゲーム化されたと聞いて，非常に興味深くプレイしてみた。それまで『どろろ』って，物語は知らなかったんだけど，やっぱり手塚先生の話ってのは味があるねえ。

さて，この『どろろ』というAVGには，最近の作品にはまず見られない，二つの要素が入っている。一つが，主要な登場人物や敵キャラのほとんどが，乱数で出現するっていうこと。なんと，会話をすることがストーリーを進めるためのフラグとなっている人物すらも，その場面にいるかどうかは乱数で決定されているのだ。たとえば，最初の長老なんかが良い例。何度も行ったり来たりして，ようやく会えたって人もいるんじゃないかな。

それと，もう一つが，最後の色フスマ迷路。マップを書くのがこれほど難解な迷路ってのは，久しぶりってカンジがするね。

――と，この二つの要素をみなさんは，どう感じるだろうか。プレイヤーにヤル気を起こさせるような難しさだったなら，それはそれでいいかもしれないけど，『どろろ』の難しさは……。面倒くさい，イライラするって感情が先走ってしまうような気がするのだ。

登場人物が乱数で出現するとどういうメリットがあるのか？　複雑な迷路を入れておくと，なんかいいことがあるのか？――どちらも単に移動回数が増えることによって，プレイ時間を長引かせるため程度のものにしか思えない。

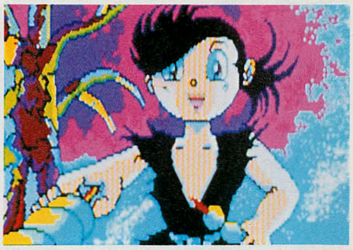
ボクは必ずしも，難しいゲームが良くないと言いたいわけじゃない。しかし，俗に“インケン”と言われるような，プレイヤーへの親切心なしの難しさがゲームをおもしろくするとは思えないのである。

不気味な妖気漂う妖怪村

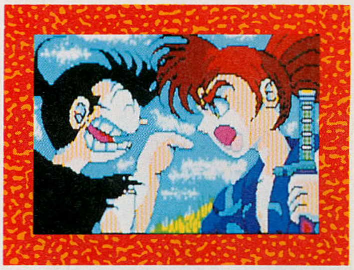
草の上で風の香りに包まれて，いっときの平和を味わう百鬼丸。妖怪たちとの戦いの中で，こうした時間は心休まる一瞬だ。



目を開けるとそこにはどろろがいた。この子は百鬼丸の相棒なんだ。



いつも口ゲンカばかりしている二人だけど，本当は固い信頼で結ばれている。バローム！



旅の途中に二人が寄った「妖怪村」。立ち込める不気味な妖気は，新たな妖怪との戦いを感じさせる。



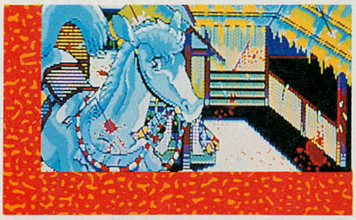
この村の長老に，「やよい」という女の子を探してくれと頼まれた。もちろん，引き受けちゃうぜ。



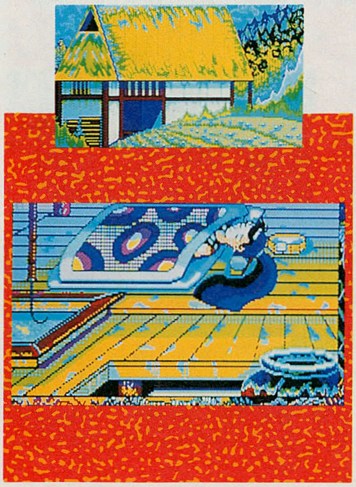
村の広場はこんなカンジ。応仁の乱より全国に広まった戦国時代は，こんな小さな村にも影響を及ぼしているようだ。



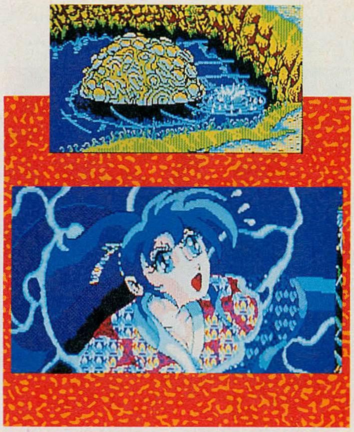
パカランパカラン，お馬が走る。あらら，そんなに急いでどこへ行くの？



やよいの家へ行ってみると，彼女の兄「たすけ」が病気で寝たきりになっていた。体から生気が抜けてしまっていてまるで死人のようだ。

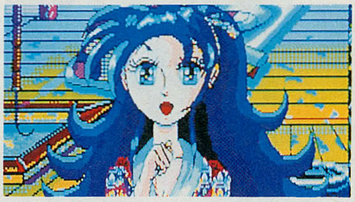


おっと，沼で少女が溺れているぞ！彼女がやよいさんなのか？　早く助けないと危ないっ!!



たすけがどこかへ消えてしまった！まさか妖怪にさらわれてしまったのだろうか。だとすると，助けに行かなければ。





でたな妖怪！　こいつがたすけから生気を奪っていたのだ。この不気味な妖怪，ミンツチカムイがこのゲームで最初に登場する魔神だ。





山の上にそびえ立つ領主『大津』の城。そこから漂う気配はやはり邪悪であった。

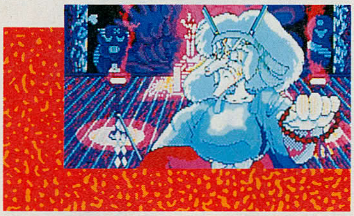
なんとかミンツチカムイを倒したが，たすけはまだ意識を取り戻さない。やよいの話だと『緑の石像』があれば彼の意識は戻るということなんだけど……。



村のはずれにある古寺。そういえば当時，仏教はとても力を持っていて，大名を倒してしまうほどだった。



寺に入ると，奇妙な老女が現れ，変なことを話しだした。まわりの仏像もどこかしら不思議で，なにか異教の香りを感じさせる。



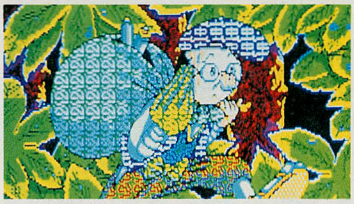
森の入口で盲目の法師に出会った。彼は百鬼丸が悩んだときに貴重な助言を与えてくれるぞ（まるでレスキュー隊のようだ）。



同じような景色ばかりの森の中。あの青木ヶ原樹海と同じく，迷ってしまうと二度と出ることができないという噂だ……。



あ，あなたは手塚治虫先生では!? ヒッチ・コック監督なんかがよく自分で自分の映画に出演したように，手塚先生は本編の中で商人として登場する。氏の荷物の中にある巻物から『緑の石像』についての情報が得られるんだ。



森の中から聞こえてくる不気味な声。そこへ足を運ぶと，緑の石像が見つかった。よーし，たたき斬ってやるっ！



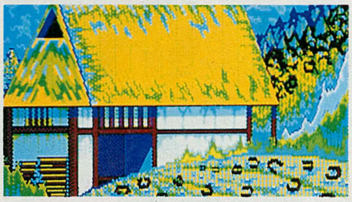
な，なんと緑の石像から現れたのは，猫とクジャクをくっつけたような妖怪“おとろぴ”だった。コイツは倒しても倒しても復活してしまうので，×××を使わなければ勝てないぞ。



“おとろぴ”を倒し，たすけに緑の石像の破片を飲ます。ようやく彼の意識も戻ったようだ。そのお礼にとくれた古びた刀――これが何の役に立つのかな？



なんと，大津の部下たちによって，やよいがさらわれてしまったそうだ。やよいさん，今助けにいくぞ！



広場へ行ってみると，馬が矢に射られて傷ついている。早く矢を引き抜いてやらないと。



馬は手当のお礼に，大津の砦へ乗せていってくれると言う。ラッキー！ここでディスクの交換だ。



恐怖，蜂やどり！

城の入口には門番が立っている。そういえばこの二人って，手塚先生の漫画の中でいつも悪役をやっているヤツだよね。



城の近くにある村の入口。さびれていてまるでゴースト・タウンのようだ。



町の広場の門の前で，悲しげに話す村人たち。女の人は，家を焼かれてしまったんだそうだ。いつの時代も，戦争の犠牲になるのは民衆なのよね。



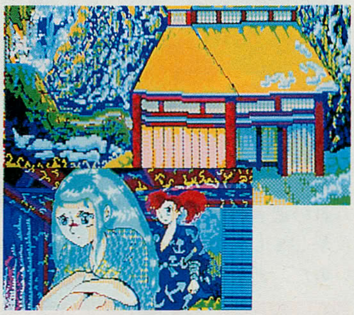
百鬼丸のライバル，さいの目の三郎太が現れた。言ってみれば桑田と清原，武田信玄と上杉謙信のようなものかな？



竹やぶの前では，女の子が竹の子を取っている。そういえば昔，原宿のホコ天で竹の子族っていうのもいたっけ。



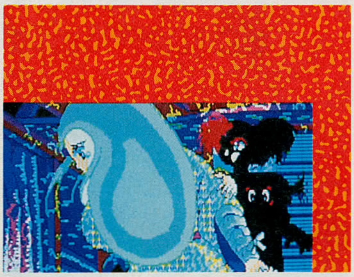
妖怪に悩まされているという，かすみさんの家。なんでも彼女は妖怪に婚約者を殺されてしまったらしい。



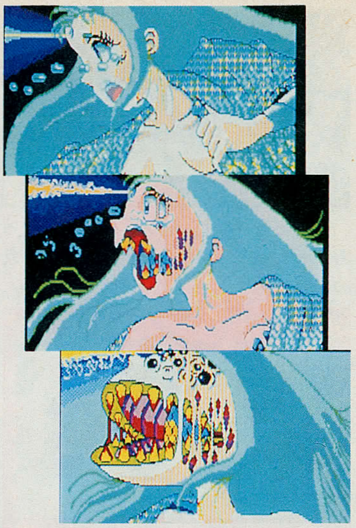
あっ，妖怪が子供を食おうとしている！　この妖怪“蜂やどり”は，ある程度ダメージを受けたらどこかへ逃げてしまった。オヤ，地面に落ちているのは……。



妖怪を撃退したことをかすみさんに知らせにいった。彼女は腕に怪我をしている。あれ，血の色が青いぞ？　まさか……。



蜂やどりへと変身していくかすみ。あの美しかったかすみさんが，こんな不気味な妖怪だったなんて……。しかし情けは無用だ，いくぞ蜂やどり！



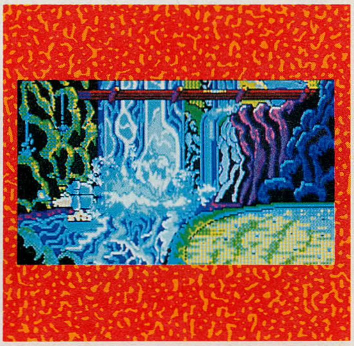
その体内に蜂を宿している蜂やどりの弱点は，飛び回っている蜂が潜り込んだところだ。



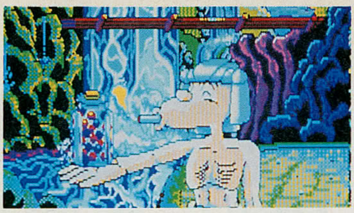
やっとのことで倒すと，蜂やどりがかすみさんの姿に戻っていく。どうやらかすみさんは蜂やどりに体を乗っ取られていただけだったようだ。



滝にいるという仙人のところへ行ってみた。しかし，大声で叫んでも何も答えてくれない。ま，あとで重要なアイテムをくれるんだけどね。



「うるさくて修行ができない。これをあげるから静かにしてくれ」と，仙人はキャンディーを差しだした。試しにどろろが食べてみると……。



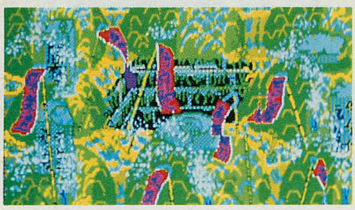
なんとまあ，どろろが女の子になっちゃったのだ。別に水を被ったから女の子になってしまったわけじゃないぞ。



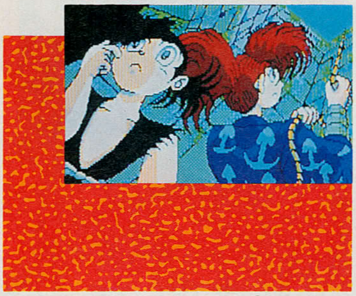
大津の城への秘密の抜け穴が隠されているという墓場の前にやってきた。こんな場所で肝だめしなんかしたら，さぞかし怖いだろうな。



おっ，穴が開いたぞ。でも穴は深いから，そのまま入ることはできない。どこかに縄でもあれば……。



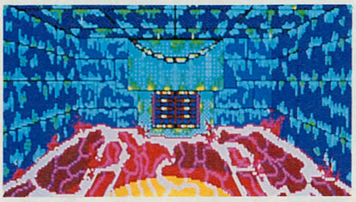
抜け穴の中は光がまったく入りこまないので真っ暗だ。これではどこに何があるのか，わからないよ～。



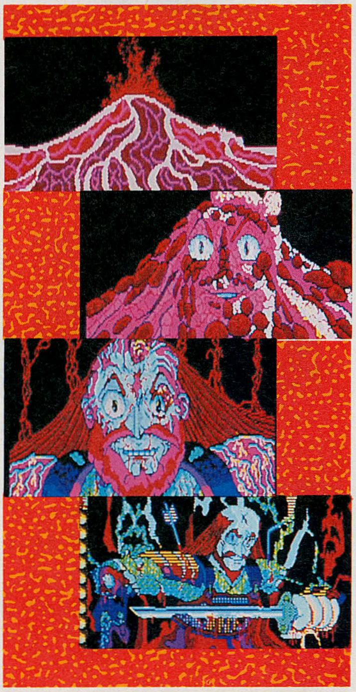
松明をつけてみたけど，光が闇の中に吸い込まれしまって，ほとんど役に立たない。



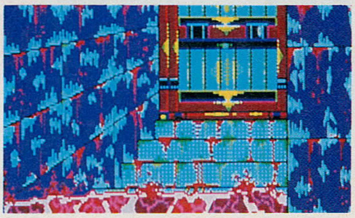
ほこらの前にきた。扉を開けてみると，中には鍵が入っている。しかし，これを取ろうとすると……。



おっと，いきなりでてきたのは血まみれの武者の亡霊だ。コイツはいくら攻撃しても全然ダメージを与えられないのだ。ある物を見せてみるべし。

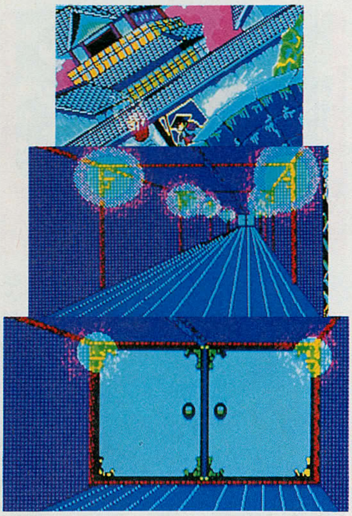


巨大な迷路のような抜け道を通り抜け，やってきました扉の前。ほこらの鍵を使って，大津の城へと忍び込め！

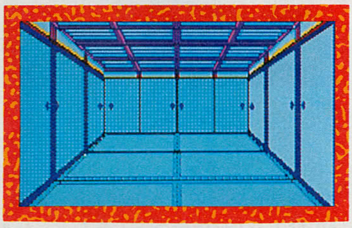


大津の城での最終決戦!!

監視の目をくぐり抜けて城の中へと入ったものの，ずっと同じような廊下がつづく。もしや大津の罠にハマったのでは？



さあて，このゲーム最大の難関の色フスマの迷路だ。最後に完全マップを掲載してみたので，なんとかしてくぐり抜けてくれ。指定された色の順序でフスマをとおり，春夏冬秋それぞれの間へたどり着けばOKだ。なお，マップ中に赤線で示したのが，最後の間（秋の間）に行くための順路。ファイト！





春の間：百鬼丸のお母さんが桜の中に取り込まれようとしているっ！　いったい，これは……？



夏の間：百鬼丸の初恋の人，みおがいる。おもわず駆け寄りたくなっちゃうけど，うかつに近づくと……。

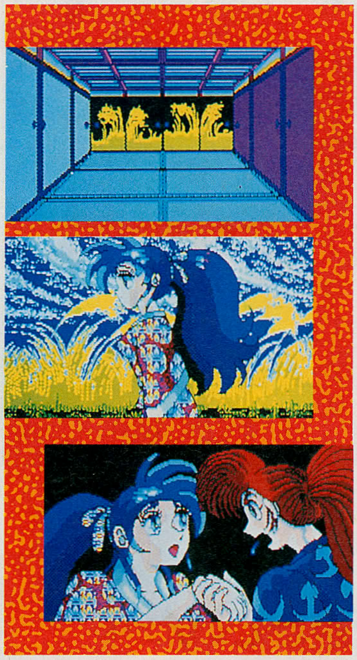


冬の間：まさか，どろろが幼い頃死に別れたはずの母親がいるなんて……。もうどういうことなのか，キミにはわかっているよね。

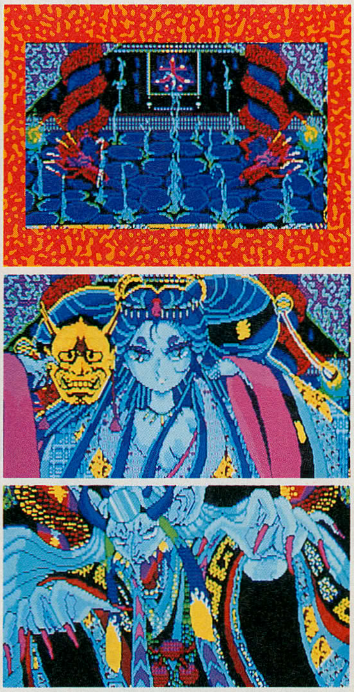


秋の間：マズイ，やよいが部屋の中へ入ろうとしている！早く助けないと，彼女も桜の餌食(えじき)になってしまうぞ。





四季の間すべてをくぐり抜け，最後の敵“夜叉王”との対決のときはきたる!!この世を戦国時代にたたき込んだ張本人であるコイツを倒せば，百鬼丸の体はすべてがそろうのだ。絶対に倒してやるっ！



関連コミック

かの巨匠，手塚治虫氏の手による原作が，全４巻で発売されている。氏が亡くなったのにともない，いろいろな作品の復刻版が書店にならんでいるので，この機会にコレクションしておくといいぞ。手塚氏の作品は，やはり日本のマンガの原点だからね。



『どろろ』全４巻

色フスマの迷路完全マップ

0＝春，うすむらさき
1＝夏，緑
2＝秋，赤むらさき
3＝冬，かっ色

赤線は，最後の間に行くための順路を示す

	A	B	C	D	E	F	G	H
ア	2 / 1 3 / 3	1 / 3 2 / 0	1 / 3 2 / 0	1 / 1 1 / 1	1 / 3 3 / 0	0 / 2 2 / 3	2 / 3 3 / 3	1 / 0 1 / 0
イ	0 / 0 3 / 0	3 / 0 1 / 2	3 / 0 0 / 0	2 / 2 0 / 2	1 / 3 1 / 3	1 / 2 3 / 2	3 / 0 0 / 2	1 / 3 3 / 0
ウ	1 / 1 2 / 2	1 / 3 3 / 2	1 / 0 3 / 2	1 / 1 スタート 3 / 3	0 / 3 1 / 0	3 / 0 3 / 0	0 / 2 0 / 2	2 / 3 0 / 3
エ	0 / 0 0 / 1	2 / 2 0 / 3	1 / 0 0 / 3	3 / 3 2 / 2	1 / 3 3 / 0	1 / 1 3 / 3	0 / 3 3 / 2	0 / 0 1 / 2
オ	1 / 0 3 / 2	0 / 3 3 / 3	0 / 2 3 / 2	2 / 3 2 / 1	1 / 1 3 / 1	0 / 0 0 / 1	2 / 3 3 / 3	1 / 0 0 / 0
カ	1 / 0 3 / 2	1 / 0 3 / 0	1 / 3 0 / 0	2 / 1 1 / 3	0 / 1 1 / 0	1 / 3 3 / 0	2 / 1 2 / 1	0 / 1 1 / 2
キ	0 / 2 0 / 1	3 / 1 0 / 1	1 / 3 1 / 2	1 / 0 1 / 0	1 / 1 3 / 2	0 / 2 3 / 1	0 / 3 3 / 0	0 / 0 0 / 1
ク	2 / 2 0 / 0	2 / 0 3 / 0	0 / 0 1 / 1	1 / 2 3 / 0	1 / 0 0 / 2	1 / 3 3 / 2	1 / 0 0 / 2	1 / 1 3 / 0

気づいたら発売日を過ぎていた…

Message from Creator
プログラマー・山田幸男

はじめまして。私は，『どろろ』のメインを担当した山田です。

さて，この『どろろ』というのは，作りはじめの頃から大変で，オープニングを担当するはずのプログラマーが急に他のプロジェクトに連れていかれたり，メモリの割り振りが何度も変更されたり（これは自分でやったのですが）など，それこそ「地獄絵巻の章」の状態でした。

それにこのゲーム，グラフィック担当が一人しかいなかったんです。オープニングのタイトルからアイテムの“わらじ”まで，みんな彼がやってくれました。今考えると，とても恐ろしいことです……。

しかし，本当に開発中はシンドかった。まぶたが1日10トンずつ重くなっていく，あの泊り込みの日々はなんだったんでしょう？

そして，苦しい状態は年末までつづき……気がつくと，発売日を過ぎているではありませんか!!

そんなこんなで，なんとかできあがったのはいいけれど，結局DISK Dではセーブできないままになってしまいました（どうかお許しを……)。しかも，モンスターの出現率も妙に低い設定に……（どうかご慈悲を！)。もし敵がズーッとでてこないようなら，一度セーブして，リセットをかけてみてください。運が良ければ(？)，現れやすくなります。

さて，いろいろ悪行をさらけだしてきましたが，エンディングは一見の価値ありです。一番難しい（面倒くさい？）部分のヒントもこの本に載っていると思いますので，行き詰まっている人は参考にしてガンバってください。

P.S.数年前，マイコン・ショウのベーマガのサイン会において，「影」氏よりサインをもらう。その日は私の誕生日だったため，いい記念になると思ったからである。しかし，影氏はあまりの人気のため疲れはて，日付までは入れてくれなかったのであった……。

第2章

ようこそ創造世界へ
ロールプレイング・ワールドへの誘い(いざな)

WELCOME TO THE CREATIVE WORLD OF ROLE-PLAYING GAMES

数あるコンピュータ・ゲームのジャンルの中でも，非常に高い人気を集めているのが，ロールプレイング・ゲーム（RPG)。

もともとテーブルトークと呼ばれるボード版のRPGから派生したそれは，最近になって，明らかに独自の道を歩みはじめつつある。テーブルトークの持つ，人間対人間の会話による面白さを完全には再現できないかわりに，コンピュータが表現できることは何なのか？——各ソフトハウスがそれを模索しているのが，どの作品からも感じられるはずだ。

しかし，テーブルトークRPGにしろ，コンピュータRPGにしろ，根本的な楽しみかたは一緒である。その世界に対して，どれだけの想像力を働かせて，主人公に成りきることができるか——？　同じモンスターと戦うのでも，単に画面上のキャラクターを動かすことよりは，その状況を思い描きながら戦闘を展開したほうが数段のめり込めることは言うまでもない。

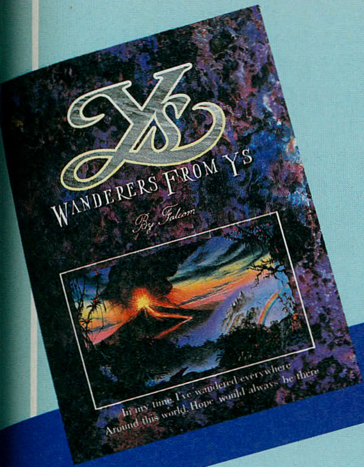
コンピュータ上でつづられるゲームのシナリオは，あくまでも題材。目をつぶって想像してみてほしい。

町の人たちの生活を。薄暗い洞窟の恐怖を。モンスターの咆哮(ほうこう)を——。



ホンキでPLAY？ホンネでREVIEW!!
スペシャル

Ys-3
Wanderers from Ys



ワンダラーズ・フロム・イース

●対応機種／価格：
PC-9801シリーズ（5インチ2HD×3／3.5インチ2HD×3）
PC-8801mkⅡSR以降シリーズ（5インチ2D×5）
MSX2シリーズ（3.5 インチ2DD×5 ）
価格はすべて8,700円
●発売日：'89年７月21日
●発売元：日本ファルコム

'89年度のゲームシーンを語る上で，はずすことのできない作品――それはやはり『ワンダラーズ・フロム・イース（イースⅢ）』だろう。今さら説明するまでもなく，パソコン・ゲーム史上で最も多くのユーザーから支持されているイース・シリーズの最新作である。

本書では，RPGのページの最初を飾るべく，ベーマガ本誌でおなじみの「ホンキでPlayホンネでReview.!!」の形式で，その『イースⅢ』に極めて真剣に迫ってみたい。



『イースⅢ』のゲーム性と“感想の二極化”を考察する

1987年６月，『イースⅠ』――。

それまでの「RPGは難解でなければならない」という風潮を否定するかのように，誰にでも最後まで行ける「優しさ」を持って，ゲーム界に新風を吹き込んだ。

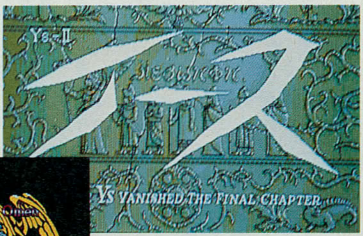
1988年５月，『イースⅡ』――。

前作のシステムを基盤に，魔法や演出面の磨き上げ等を加え，イースの世界の物語の結末へボクらを誘ってくれた。「優しさから感動へ」まさにそのコピーがピタリとくるゲームであったと言える。

どちらが好きかという問いに対する解答は個人差があるものの，この『イースⅠ，Ⅱ』を悪く言う人は，まずいない。「イースは二つで一つの物語」――パソコン・ゲーム史上にその名を刻み込んだ『イースⅠ，Ⅱ』は，多くの人々の胸の中で，ゲームの感動の代名詞として生きているのである。

そして，1989年７月，『ワンダラーズ・フロム・イース（イースⅢ）』――。

発売直後，ベーマガ連載中の「読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview.!!」というコーナーに，例によって，も



『イースⅡ』▶



◀『イースⅠ』



『ワンダラーズ・フロム・イース（イースⅢ）』▶

のすごい量の感想のお手紙が集まったのだが，これが前2作のときにはなかった奇妙な現象を見せた。

〝二極化〟とでも呼んだらいいのだろうか。実にみごとに，肯定派と否定派の意見に分かれているのだ。

以下に，それぞれの代表的な意見をご紹介しよう。

○肯定派

とにかくおもしろい。ARPGの最高峰だ！

［茨城県日立市・KISAMA15才］

『イースIII』──とてもおもしろかった。なにがそんなにおもしろかったのかと言うと，まずはそのアクション性の高さ。『イースI，II』でも水準以上だったのに，今回はそれらと比較にならないほどスゴイ。感激した。このゲームはアクション・ゲームとしても通用する。

つぎに，イース・シリーズおなじみの親切設計。移動の手軽さや，イベントをクリアするとつぎの瞬間は村に戻っているなどの，この上ない思いやりは，ゲームのおもしろさに大きくプラスに働いている。

他にも，細かい演出，キレイな画面，アニメのように流れるストーリーなども，ARPGの最高レベルに達していて，とてもいい。とにかくおもしろかった。

○否定派

もっと見せ場や難しいところがほしかった

［千葉市・伊藤武夫？才］

『イースIII』には正直言ってガッカリした。なによりも，あまりに謎がなさすぎる。ひとつひとつのイベント自体，ここは何をしたら良いのだろうと考えることなどなく，ただ敵を倒して進んでいくだけという感じであった。その上，デカキャラが『イースI，II』と比べると，とても弱い。

また，『イースII』の鐘つき堂のような山場というか見せ場がないのである。バレスタイン城までのシナリオをただ解いていただけのボクは，最後のガルバラン島に期待したのだが，あまりの単純さ，簡単さに興ざめしてしまった。ゲームはやさしくて謎もなく，簡単に解ければいいというものではない。ときには見せ場や多少の難しいところはあっていいと思う。

さて，どうしてこのような〝感想の二極化〟が起こってしまったのだろうか。原因を突き詰めるためには，やはり『イースI，II』と『イースIII』についての比較・検討をしてみる必要がありそうだ。

『イースIII』はパソコン史上有数のキャラクター・アクション・ゲーム

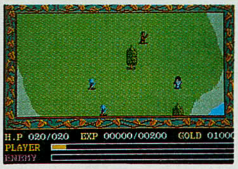
～視点の変更がイチバンのミソ

『イースIII』が前2作と最も変わった点と言えば，視点をそれまでのハーフ・トップ・ビュー（斜め上からの見下ろし）からサイド・ビュー（真横）に変更したということだろう。それによって生まれるメリットとして，次の3点が考えられる。

①アクション性が著しく向上する。ハーフ・トップ・ビューではわかりづらかった敵との当たり判定もハッキリするし，なによりもジャンプという要素を導入できる（ハーフ・トップ・ビューでのジャンプほど操作しづらいものはない。ゆえに『イースI，II』にはジャンプはなかった）。敵のアルゴリズムにもメリハリがつけやすい。

②ハーフ・トップ・ビューの場合だと各キャラクターごとに前後左右の4パターンずつが必要だったのが，サイド・ビューならば2パターンずつですむ。したがって，容量的にラクになり，そのぶんキャラクターの動作などに凝ることができる。

③多重スクロールなどを使用することによって，背景のグラフィックの演出効果が高まる。ハーフ・トップ・ビューでは，せいぜい川の水や溶岩を流す程度しかできなかったのが，サイド・ビューならば，実際に『イースIII』がやっているようなさまざまな見せかたができる。





左が『イースI』，右が『イースIII』。ご覧のとおり，見事に視点が変わっている。それによって，ゲーム性にも変化が生じた。

──と，この3点の中でも，特に注目していただきたいのが，①だ。

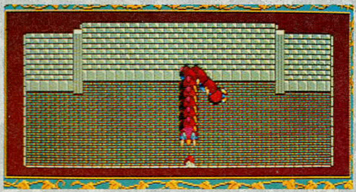
『イースIII』で制作スタッフが一番チャレンジしたかったのがおそらく，アクション性をどこまで高められるかということなのだろう。『イースI，II』も含めて，今までアクティブRPGと呼ばれてきた作品のほぼすべてが，それなりの味わいは持っていたものの，アクション・ゲームとして

●●イース・ボスキャラ・メモリアル●●

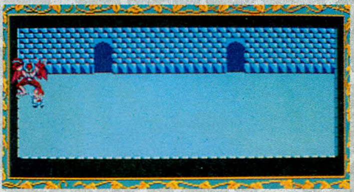
▶イースI



ジェノクレス
出現地：神殿B1F
イメージ：影
画面内で細かいワープを繰り返す。その本体には当たり判定がないのだが，横から延びてくる6本の火がクセモノ。



ニグティルガー
出現地：神殿B4F
イメージ：ムカデ
当たり判定があるのは頭部のみ。いかに頭に触れずに，体を切りつづけられるかが勝負である。



ヴァジュリオン
出現地：廃坑
イメージ：コウモリ男
16匹のコウモリが合体したときにしかダメージを与えられない手ごわいヤツ。シルバーソードでなければ，歯が立たない。

見たら必ずしも優れているとは言えないデキであったということは，否定のできない事実である。あくまでも，RPGに付随したものだからということで，一般の純粋なアクション・ゲームとは比較されなかったように思う。

『イースIII』スタッフは，それに真っ向から勝負を挑んだ。PC-88という，アクション・ゲームを作るのには不利なパソコンで，どこまでアクション性を高められるか——。

その結果，完成したのが，現在の形の『イースIII』。人によって意見の違いはあるだろうが，ボクはこの作品は，パソコンのキャラクター・アクション・ゲーム史上で，1，2を争う完成度の作品だと受け止めている。

モデルとしたゲームは，ファミコンの『悪魔城ドラキュラ』『リンクの冒険』というところだろうか。スムーズな操作性，敵に深く切り込めばそれだけ多くのダメージを与えられる等の細かな設定，バラエティに富んだステージや敵キャラ—— 少なくとも，過去のパソコン・ゲームで，ここまでの域に達している作品はほとんど見あたらない。

視点をサイド・ビューに変えたことにより，『イースIII』は，アクション面におけるレベルアップを実現したと言えるだろう。

でもアーケード・ゲームと比較すると……

～見城こうじ氏の意見を考察する

さて，ある日，ベーマガ本誌のアーケード・ゲーム専門ライターである見城こうじ氏と『イースIII』について論議をしたことがあったのだが，そのときの彼の意見で，つぎのようなものが印象に残った。

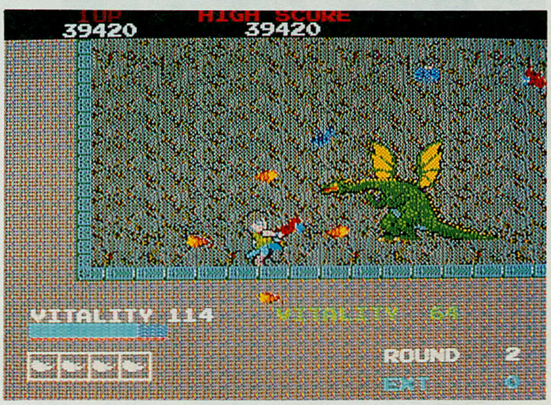
「いろんな雑誌で，『イースIII』はアクション性が最高とか，口をそろえて書いてありますよね。だけど，本当に数多くのゲームを見て，そういうことを書いているんですかねえ。だって，スゴイスゴイと言われている『イースIII』のアクション性にしても，アーケード・ゲームを含んだすべてのゲームの視点から見たら，決して優れているとは言えませんよ」

(同じ意見が，第4章でもでているので，そちらも見てほしい)

この意見を聞いて，カチンとくるパソコン・ユーザー，あるいは『イースIII』ファンの人もいるはずだ。

だけど，べつに見城氏は『イースIII』のみを批評しようとしているわけではない。大袈裟に言えば，パソコンのARPGというジャンル全体に対して問題提起をしてくれているのだ。ボクとしても，かなり共鳴できる部分があった。彼の意見をもっと噛み砕いて考えてみよう。

「『イースIII』クラスのアクション・ゲームだったら，ゲーム・センターにゴロゴロしてますよ」—— 見城氏は第一にそれを主張した。公平に見て，これにはYESと同意せざるを得ない。剣を振るタイプのゲーム，格闘ゲームなど，ゲーム・センターには同種のゲーム性を持ったゲームが，山ほど存在している。パソコン・ゲームを中心にライター活動を行なってきたボクの正直な意見としても，アクション・ゲームというジャンルに関しては，パソコンとアーケードとの間には，かなりの開きがあるということを認めざるを得ない。

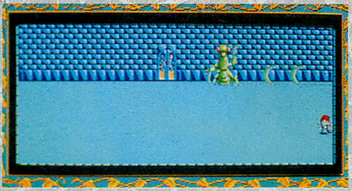


アーケード・ゲームの『ドラゴンバスター』(ナムコ)。主人公の剣の振りかたなどで『イースIII』に通じる部分がある。ゲーム・センターで大ヒットした。

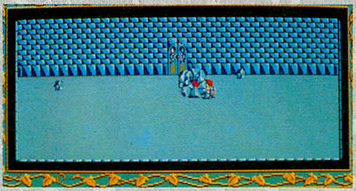
こんな風に書くと，「何を言ってるんだ，『イースIII』はPC-88でやってるからスゴイんだ」と反論する人もいることと思う。

たしかに，PC-88上で動くゲームとしては，『イースIII』は頭二つも三つも抜きんでた作品だ。だからボクも先ほど，「パソコンのキャラクター・アクション・ゲーム史上で1，2を争う完成度の作品」と評した。奇しくも同じ日本ファルコムの似た画面構成の作品『ソーサリアン』と比較してみても，そのアクション性，操作性が段違いなのがよくわかる。まさにPC-88というハードの性能をギリギリまで生かしきった，究極のプログラム作品と言える。

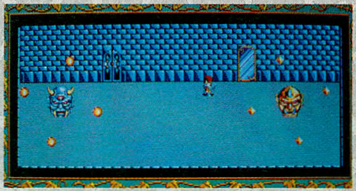
しかし，その「PC-88のゲームとしてはスゴイ」という表現に対して，見城氏は疑問を投げかける。「ハードの性能な



ピクティモス
出現地:ダームの塔8F
イメージ:カマキリ
ブーメラン状のカマを3枚投げてくる。本体は横移動しかしないので，カマの間隙をぬって切り込めばなんとかなる。



コンスクラード
出現地:ダームの塔14F
イメージ:岩石
回転しながら，石を渦巻き状に放射してくる。中央の赤く光る核に触れると，こちらが多大なダメージを受ける。



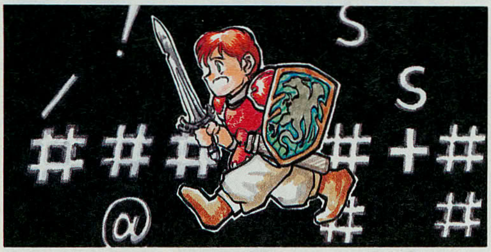
ヨグレクス&オムルガン
出現地:ダームの塔21F
イメージ:双子の鬼の兄弟
赤鬼と青鬼が，左右対称の8の字の軌跡で移動。赤鬼が弱点だが，一撃を与えるたびに，赤鬼と青鬼が入れ替わる。

ど除外して，すべてのゲームは同列で評価されるべきだと思いますね」

この意見，ある意味では，無茶な部分もある。68000という16ビットのCPUを二つも三つも使っているようなアーケード・ゲームのボードと，8ビットCPUのパソコンで，同レベルのグラフィックやキャラクターの動きが実現できるはずもない。

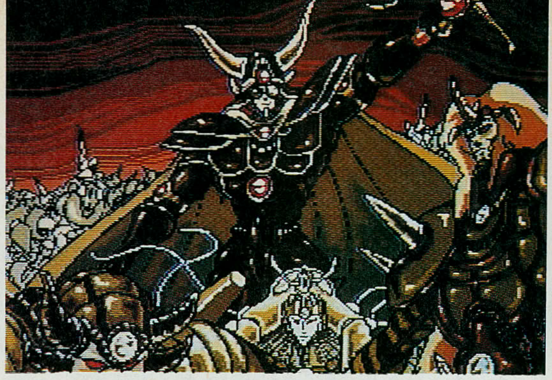
だが，彼の言う根本的な部分には，ボクも同意する。それは，一般に「ゲーム性」と呼ばれるものだ。

はたして，そのゲームは，遊んでいてゲームとしておもしろいのか？──最も基本的なことでありながら，最近のゲームでは，それが軽視されていることが多い。



グラフィックがキレイになりました，バリバリのアニメーション効果を実現しました，サンプリングでしゃべるようになりました，そんな唄い文句ばかりついて，肝心なゲームの部分がおろそかな作品に出会った経験をお持ちの人も，きっといることだろう。

たしかに，そういうグラフィックやサウンド面を強化した「観る」作品というのも，今後のゲームのひとつの方向性ではあるには違いない。しかし，特にアクション・ゲームなどは，やはり「遊ぶ」要素をメインとした作品であってほしいと願うのはボクだけではないはずだ。


「観る」ゲームの代表作のひとつ，『夢幻戦士ヴァリスII』（日本テレネット）。ビジュアル・シーンのアニメーションの凝りかたはハンパじゃない。しかも声優さんがバリバリしゃべっちゃうのだ。

その「遊べる」かどうかという点に関しては，ハードの性能がそのままゲームの評価につながるとは思えない。「16ビットでないから今までゲームがつまらなかった」──絶対にそんなことはないのである。

要は，そのハードが実行できる処理の中で，どれだけ遊んでいて楽しいゲームが作れるかということ。極端な話，ひと昔前パソコン上で作られた，〝#〟や〝@〟のマークが動き回るゲームと，ビジュアルが強化された最近の作品とでも，ことゲーム性に関しては，同列で比較が可能なはずなのだ。

ビジュアル中心のゲームだろうと，バリバリのアクション・ゲームだろうと，はては文字だけのテキストAVGだろうと，おもしろいと感じられればそれでいい。

見城氏の『イースIII』のアクション面の評価に対する苦言は，結局そこに帰着するのではないだろうか。

すべてのゲームを同じ土俵で評価する意義

～「PC-88ではスゴイ」は一般に通用しない

なんだかすっかり見城氏が悪役になってしまったような気もするので，ここで少々フォローを入れておこうと思う。

今回の彼の一連の発言は，決してアーケード・ゲームをヒイキしたり，わざとひねくれたりして，でてきたものではない。彼もまたボクと同じく，コンピュータ・ゲームをさまざまな可能性を持った媒体として捉え，愛しているからこそ，あえて苦言を呈したしだいなのだ。

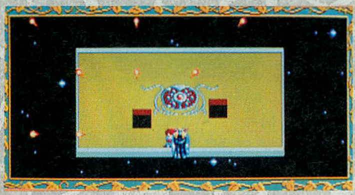
「背景が4重スクロールするからスゴイ」「キャラクターのアニメ・パターンが多いからスゴイ」──そうした観点からの評価というのは，言うまでもなく，きわめてマニア的なものである。ゲームやコンピュータというものに関心が薄い人にしてみれば，それらは必ずしも「スゴイ」とは感じないかもしれない。

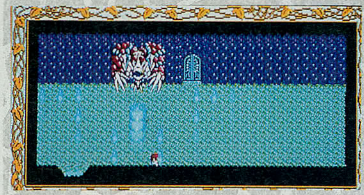
先頃，つくづくそれを実感した出来事があった。ファミコンにしては信じられないほどの処理を実現している『グラディウスII』を，コンピュータに全然関連のないエディター（編集者）に見せたときのことだ。

その人も，『グラII』の前評判は聞いていたらしくて，ゲームをちょっと遊んだあと，「このゲーム，スゴイスゴイって書いてあったんだけど，どこがどういう風にすごいの？」と，尋ねてきた。

ボクはその返答にしばし困ってしまった。たしかに素晴

▶イースII


ダルク＝ファクト
出現地：ダームの塔25F
イメージ：堕天使
画面の外周に当たるごとに，直角に方向転換。アドルの座標めがけ，8方向分裂弾を発射する。アドルに斬られたときの座標の床には穴が開く。


ベラガンダー
出現地：ラスティーニの洞窟
イメージ：シューティング・ゲームのボスキャラ？
派手に弾を撃ってくるボス。移動方向は左右のみ。弾を撃つ間に開いている口が弱点。


ティアルマス
出現地：ノルティアの氷壁
イメージ：カエル
8方向に弾を撒き散らしながら，ピョンピョンとジャンプを繰り返す。地上に着地しているときにファイアーの魔法を当てればOK。



まさに芸術とも言えるプログラムを堪能させてくれたファミコン版『グラディウスII』（コナミ）。ROMの中にオリジナルのチップを積んでいて，スプライト関係が強化されている。

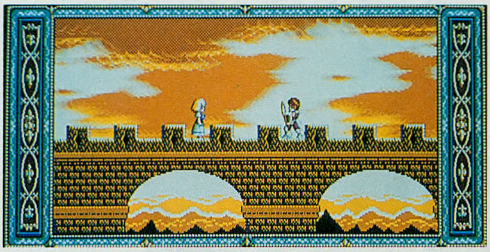
らしいゲームではあるのだが，雑誌などで触れている，プログラム的に優れた部分を説明しても，おそらくそれは理解してもらえないだろうからだ。

「こんなに大きなサイズのキャラクターが動くからスゴイんですよ」「敵がたくさんでてても，スプライトがちらつかないからスゴイんだったら」──そんな解答が，そのエディターに対して，どれだけの説得力を持つだろう？

結局，その場では，グラディウス・シリーズの歴史と人気，そして『グラII』の持つゲーム性を説明して納得してもらったのだが，あらためて一般人とマニアとの，ゲームを評価する観点の違いを認識させられてしまった。

ここで取り上げている『イースIII』についても，それと同じことが言えるのではないだろうか。「PC-88でここまでやったからスゴイ」という評価は，あくまでもゲームマニアの域を脱していないと思うのだ。

別にボクは，だからマニア的な評価をするのが悪いとか，


たしかに『イースIII』の背景の多重スクロールは圧巻だ。美しさに思わず息を飲んでしまうステージもある。PC-88史上No.1のプログラム技術と言っても過言ではないだろう。

そういう主張をするつもりはない。スクロールやプログラム技術に感動するのも，ひとつのゲームの楽しみかたではある。

しかし，そればかりが前面に押しだされて，ゲームの本質的な部分の評価が述べられないとしたら，それはあまりに悲しいことなのではないか？　少なくともボクは，発売以来，『イースIII』のゲーム性についてちゃんと書かれた記事なりを見たことがない（単にボクの見落としなのかもしれないが）。

次項では，「PC-88だから，うんぬん」という論理を捨て，純粋にひとつのゲームとして，『イースIII』のゲーム性に触れてみたいと思う。

ハード的なハンディキャップを背負った『イースIII』にとって，それはかなりツライことではあろう。

だが，こんな例を考えてみてほしい。

日本のプロ野球界で最初に変化球を覚えたピッチャーがいたとする。すると，それはおそらく日本では非常に高い評価を受けることになるだろう。だが，アメリカ大リーグでは，すでに変化球など常識であって，多くのピッチャーが投げていた……。

説明するまでもなく，ここで言う日本のプロ野球界というのが，現在のパソコン・ゲーム業界で，大リーグというのがアーケード・ゲーム業界，そして変化球というのが4重スクロールなどのプログラム技術の例えである。

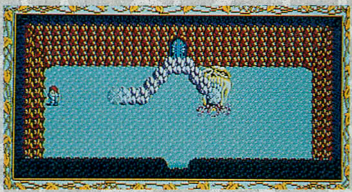
野球というひとつの大きな枠から考えてみれば，どこの国のピッチャーが投げようと，変化球は変化球であって，それ以上のものでも，それ以下のものでもない。

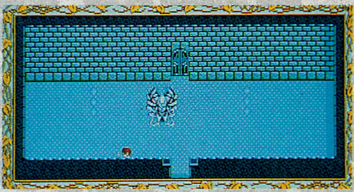
たしかに日本という野球の後進国で，最初に変化球をマスターしたことは，技術的に大変なことだろうし，称賛されるべきことなのかもしれないが，そのへんの事情を知らない人にしてみれば，大リーグと日本のピッチャーは同じ土俵で評価される。

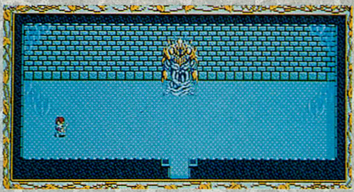
評価の対象とされるのは，唯一その変化球のキレだけなのである。

かねてからボクが書いていて，業界にとっても夢であるゲームのマス・メディア化──それは，現在ゲームなどに興味を持っていない多くの人たちを巻き込まなければ実現できないことであるに違いない。その人たちは，この例の中では，野球の細かい事情を知らずに大リーグと日本球界を同時に見れる観客に当たる。

彼らにスゴイと思わせるには，日本球界の中で優れているだけではダメで，野球すべての枠の中で，特筆されるような変化球，ショーマン・シップを持っていなければならないわけである。


ゲラルディー
出現地：バーンドブレスの熔岩
イメージ：ガイコツ
R-TYPE 2面のボスがモチーフか。口からゴボゴボとヘビのようなものをはきだし，直後収納する。口を開いているときが弱点。


ドレーガー
出現地：サルモンの神殿
イメージ：クモ
定まった曲線上を飛ぶ6発の弾を発射する。正面から攻撃しないとダメージを与えられない。


ザバ
出現地：サルモンの神殿
イメージ：鳥使い
周囲を飛び回っている4匹の鳥（?）が弱点。1匹やっつけるごとにダメージが加算され，新たな鳥が補充される。

日本球界と大リーグとの間にレベルの差がある状況では，それは難しいことであろう。しかし，ゲーム業界では，近い将来に，X68000などの16ビット機や，スーパーファミコンなどの高性能ホビーマシンが中心となって，家庭用コンピュータとアーケードのハードの性能の差が限りなく近づく日が，きっとやってくる。



そのときに，家庭用コンピュータ上で動くゲームが，どれだけの〝キレ〟を持っていられるか——。

ボクらユーザーは，パソコン，アーケードのどちらにもかたよることなく，広い視野でゲームというメディアを見つめていくべきである。そして，良いゲームには偏見なく正しい評価を与え，一層変化球のキレを磨いてもらえるような環境を提供するべきだ。

狭いマニア的な視野で，「このマシンならこれでスゴイ」と，ある種の妥協をすることは，決してゲーム業界にプラスには働かない。そのためにも，本書では，『イースIII』をあえて，すべてのマシンのゲームと同じ土俵で評価してみる。

——かなりこねくり回してしまった気もするが，ボクと見城氏の意見が最終的に同じところに流れつくということが，おわかりいただけただろうか。

『イースIII』のゲーム性とは?

～ARPGにおける「自由度」の追求

サイド・ビューで，一つの完成されたゲーム・システムを持っている作品に，任天堂の『スーパーマリオブラザーズ』がある。その主人公に剣を持たせたのが，同社の『リンクの冒険』。どちらもみごとなゲーム・バランスを維持した，ファミコン・ゲーム史上に残る秀作であった。

『イースIII』が，その『リンクの冒険』の影響を非常に強く受けているということは，両作をプレイしたことのある人なら，すぐに気づくだろう。剣を上下に突くなどのプレイヤー・キャラの動きに，それは顕著に現れている。

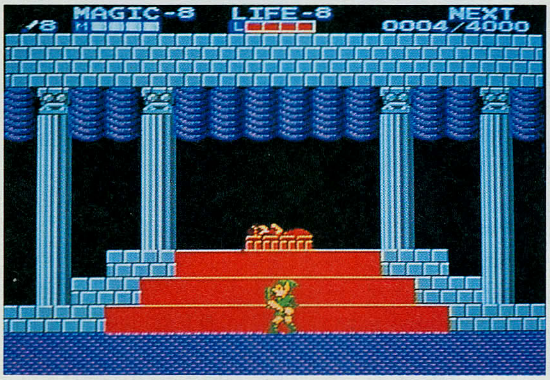
パソコン，ファミコンを問わず，これまでこの『スーパーマリオ』『リンク』のシステムをモデルとしたゲームは数多い。しかし，その中には，とりあえずサイド・ビューという点だけを似せておいて，基本的な操作性などを受け継ぐことに失敗した作品もけっこうある。

『イースIII』では，そのへんはみごとにクリア。マイキャラがジャンプしたときの滞空時間や，空中制御の操作感覚など，違和感を覚えることなく，なじむことができる。

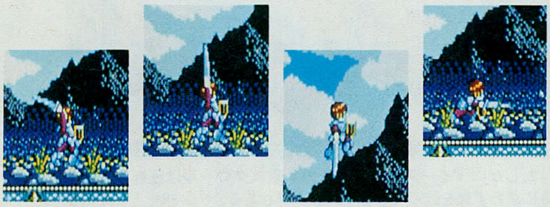
この，プレイヤーに違和感を覚えさせないというのが，簡単そうで実はけっこう難しい。微調整を何度も繰り返し，ようやく到達する最終仕様には，プログラマーのセンスが大きく現れることになる。

『イースIII』の開発スタッフが数多くのゲームのエッセンスを研究しているということが，このマイキャラの動き一つからもうかがえるだろう。

さて，全体的に見ると『イースIII』は，各エリアを順序

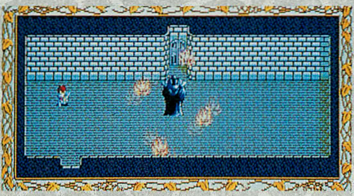


『ゼルダの伝説』の続編として登場した『リンクの冒険』(共に任天堂)は，敵との戦闘がサイド・ビューで繰り広げられた。ゲーム中盤で「上突き」「下突き」をマスターしたときには感動したものである。

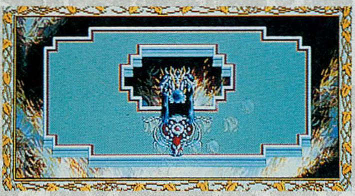


『イースIII』のアドルの動きのパターンは，『リンク』に非常に近い。裏を返せば，『リンク』のアクション・システムがそれだけ良くできていたということである。

▶イースIII



ダレス
出現地：サルモンの神殿
イメージ：魔法使い
本体に当たり判定があるのだが，その回りを四つの炎が回転してガード。ダメージが大きくなると，炎の回転速度が速くなる。



ダーム
出現地：イースの国の中枢の部屋
イメージ：魔王
高速の玉が降ってくる中でワープを繰り返す。本体を剣で切りつければダメージを与えられるのだが，一度に3，4切りが限界。



デュラーン
出現地：ティグレー採石場
イメージ：妖術師
多数の剣を操りながら，3方向弾を発射する。『ドラゴンバスター』のウィザードをホーフツとさせる。

正しくクリアしていくように設計されたゲームだ。

RPGを語るとき，よく「自由度」という言葉が用いられる。プレイヤーがゲームの中で，どれだけ自由に行動できるかを表わす言葉なのだが，シナリオ上から考えると，『イースIII』は，「極めて自由度の低いゲーム」ということになる。

『ドラゴンクエスト』や『ウィザードリィ』に代表される非リアルタイムのRPGでは，戦略的な戦闘や，アイテムの収集などで，プレイヤーは個々の楽しみを見つけだすことができる。

しかし，『イース』や『ハイドライド』のようなARPGの場合，誰がやってもプレイは非常に画一的だ。あそこでアイテムをもらって，どこどこでレベルをいくつまで上げて，ボスキャラのなんとかを倒して，と，決まった道筋を順に追っていくだけの作業になってしまう。

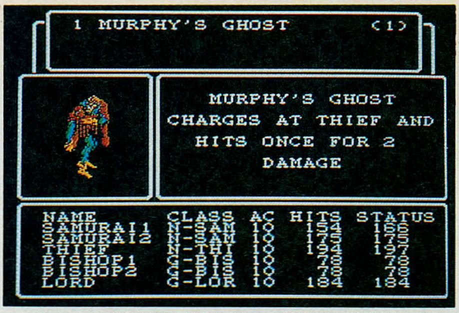
それゆえ，作り手側は，進行のテンポをどれだけよくできるか，ストーリーでどれだけ感動させられるかという，「自由度」以外の部分を磨き上げてきた。

だが，『イースIII』では，そうした今までのARPGのゲーム性の変革を試みた。すなわち，アクション性を上げることにより，プレイヤーの技量でさまざまな攻略ができる「自由度」を持ったゲームに仕上げようとしたのだ。

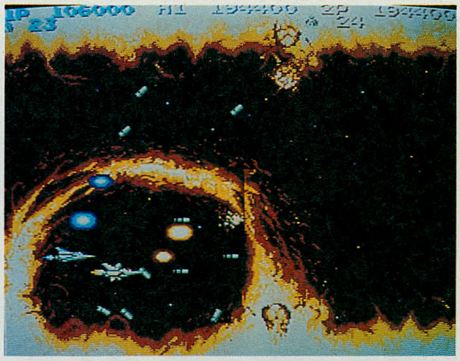
「アクション・ゲームにおける自由度」という言葉の意味がわかりづらいかもしれないが，こんなふうに考えたらどうだろう。アーケード版の『グラディウス』と『沙羅曼蛇』は，どちらが「自由度」の高いゲームか？──答えは一目瞭然だろう。パワーアップのパーツがはじめから決まっていて，各面ごとに安全地帯をキープしていかなければいけない『沙羅曼蛇』は，『グラディウス』に比べて，かなり制約の多いゲームである。

要するに，そのときのプレイヤー・キャラの装備，プレイヤーの腕前によって，一つの敵との戦いでも数とおりのバリエーションがあるようなゲームにする，ということなのだ。それによって『イースIII』は，ARPGのアクション部分における「自由度」の追求をめざしたわけである。

が，それまでのARPGレベルから考えたら，あまりにもアクション性が上がりすぎてしまったということが，『イースIII』にとっては，逆につぎのような問題点を生じさせたのだと思う。



コンピュータRPGの元祖ながら，完成した戦闘システムを持っている『ウィザードリィ』（アスキー）。ストーリーはないに等しいのだが，その戦闘のおもしろさが多くのプレイヤーを魅了した。



アーケード版『沙羅曼蛇』（コナミ）は，安全地帯を知らないと，ゲームにならない。いかにお手本どおりのルートをたどれるかという「作業」的なゲームだった。

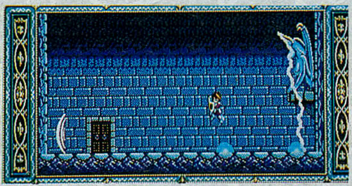
『イースIII』の葛藤

～親切設計とゲーム性との間に生じた矛盾

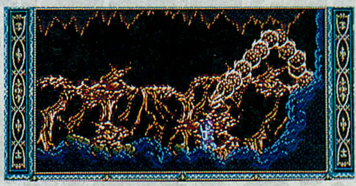
前にも書いたが，それまでのARPGは，「アクション性が，うんぬん」という言われかたをしても，まずアーケードやホビーマシンのバリバリのアクション・ゲームと比較されることはなかった──少なくとも，ボク自身はそうしなかった。

それはやはり，「ARPGのアクション部分は，あくまでもRPG部分のオマケ」と心のどこかで考えていたからのように思う（『イース』のボスキャラ・クラスになると，例をはずれるような気もするが）。

だが，『イースIII』では，そのアクション部分のほうがメインになってしまった。しかも，それがとことんアーケード，ホビーマシンのアクション・ゲームを意識していると



エルフェール
出現地：ティグレー採石場
イメージ：テラリン？
ウェーブ弾を2発ずつ飛ばしてくる。ある程度アドルが接近すると，角から稲妻を発射。



ギルン
出現地：イルバーンズの遺跡
イメージ：火竜
当たり判定があるのは頭のみ。地面の中に潜ったりすることもあるので，動きがとらえにくい。



ギャルバ
出現地：イルバーンズの遺跡
イメージ：飛竜
アドルに近づくと飛行を停止し，3ウェイの弾をはいてくる。左方向にしかはかないことに気づけば楽勝。

きている。こうなると，プレイヤー側としても，否が応にも両者を比較せざるを得ない。

ところが，そうすると『イースIII』には，確実に不利な要素が一つあった。

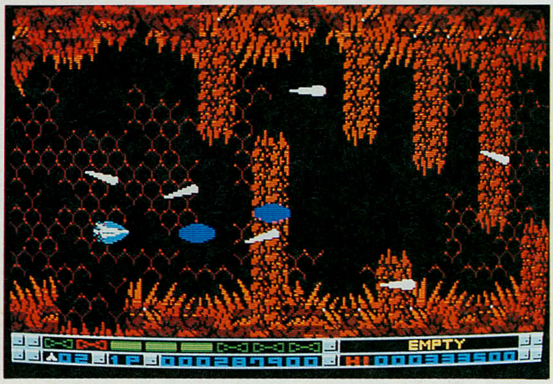
それは，『イースIII』がARPGであって，しかも親切設計で作られているということである——。

これだけでは何が何だかわからないと思うので，具体的に説明していこう。

『悪魔城ドラキュラ』（ファミコン版）タイプのアクション・ゲームの場合，プレイヤーはどこに一番のおもしろさを感じるのだろうか？　もちろん，さまざまなディテールだとか，テクニックを見つけだす過程とかもそうだろうが，最もプレイヤーに訴えかけるものが大きいのは，やはり各エリアをクリアしたときの充実感だと思う。



今でも根強いファンが多いファミコン版『悪魔城ドラキュラ』（コナミ）。各ステージが適度な難しさで，何度も遊ぶ気を起こさせる数少ないゲームのひとつだ。



MSX版『ゴーファーの野望・エピソードII』（コナミ）。コナミのこのシリーズは，コンティニューを前提としてゲーム・バランスが調整されているようだが，そのコンティニューで戻すポイントが絶妙。

何度かのプレイでプレイヤーが学習し，ファースト・プレイでは抜けられなかったエリアを突破したときの喜び——それは，家庭用，アーケードを問わず，アクション・ゲーム最大の魅力だろう。

特に，コナミのMSXのゲームなどが，そのへんの設定方法がうまい。『グラディウス』シリーズでは，コンティニューは無限に使えるようにしてあるものの，ミスすると，各ステージ内に用意されたいくつかのポイントへ強制的に戻されてしまう。要するに，「何度プレイしてもいいけど，コンティニューしたからってラクにはならないよ」ということだ。

『スーパーマリオブラザーズ』にも，制作者の同じ考えが見てとれる。コンティニューは何度でもできるが（こちらの場合は隠しコマンドだったけど），ゲーム・オーバーになると，そのワールドの最初に戻されてしまう。

プレイヤーに対してある程度苛酷なミッションを提示しておいて，それをクリアした人間に満足感と感動を与える——それがアクション・ゲームのシステム設計の秘訣のようだ。

ところが，『イースIII』では，それを実践することができなかった。いや，制作者の人たちは，おそらくそれに気づいていたとは思う。にもかかわらず，実践できなかったのは，ただひとえにイース・シリーズが親切設計というのを柱にしていたからに他ならない。

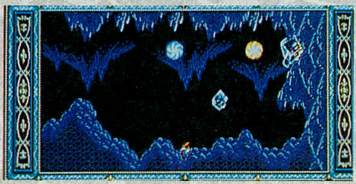
具体的に言うと，『イースIII』は，特殊な状況を除けば，いつでもどこでもデータのセーブができてしまう。マイキャラがやられたら，そのセーブした地点からやり直すことができるわけだ。

非常にユーザー思いのシステムではある。が，それが先に述べたアクション・ゲームのシステム設計の秘訣と，相反するものになってしまった。

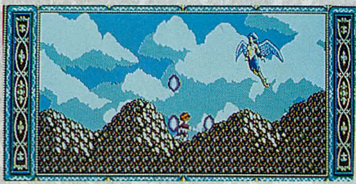
つまり極端な話，プレイヤーはザコキャラ1匹を通過するごとにセーブを行なっていけば，ゲームがメチャクチャ楽になるわけだ。万一，ダメージを受けるようなことがあったら，データをロードして，ちょっと前の地点からプレイし直せばよい。言い替えれば，死んだところからの無限コンティニューができる，ということになる。

そのせいで，アクション・ゲーム特有の，エリアをクリアしたときの充実感がほとんど味わえなくなってしまった。読者からの「あっけなかった」という感想は，たぶんこのへんからきているのだと思う。

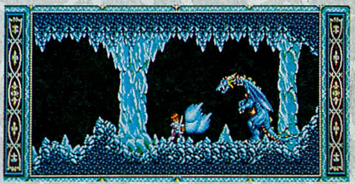
それともう一点が，ボスキャラの強さの設定だ。ARPGというゲームのシステム上，主人公がレベルアップして強くなってしまうのは避けられないところである。



イスターシバ
出現地：ティグレー採石場
イメージ：鉱物の塊
画面右上の鉱物が本体。赤玉と青玉が周囲を回っており，赤玉に触れると青玉の地点までワープさせられる。



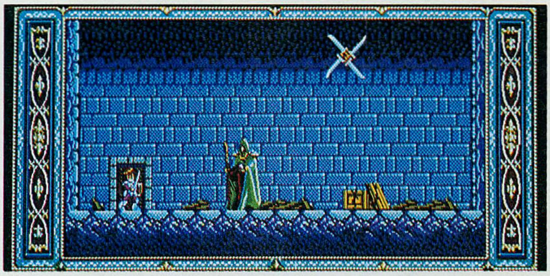
リガティ
出現地：エルダーム山脈
イメージ：ハーピー
ギャルバのパワーアップ版。弾をどの向きにでも発射し，アドルとの距離を一定に保つように逃げていく。



ギルディアス
出現地：エルダーム山脈
イメージ：アイス・ドラゴン
本体はまったく移動しないのだが，アドルが接近すると，強力な3方向の氷弾を前方に発射する。



『イースIII』では，ボスキャラとの戦闘時やイベントの最中以外は，ほとんどどこでもセーブができる。それがアクション・ゲームとしてのゲーム・バランスを崩すことになってしまった。



経験値がバリバリ稼げる場所を見つけて，レベルアップに励んだのち，ボスキャラに遭遇したらあっけなく倒せてしまった――という経験が誰にでもあるハズ。

制作側としては，各ボスキャラの強さをその場面の主人公の想定レベルを元に設定するわけだが，やはり実際にプレイヤーがそこにきたときのレベルというのは，人によってバラつきがある。想定レベルと異なったレベルできた人は，「弱かった」「強すぎる」という感想をもらすことになるわけだ。

誰にでも解ける親切設計を信条としている以上，これはしかたのないところなのかもしれない。アクション・ゲームの下手な人は，主人公のレベルを上げて戦えばクリアできる，ということなのだから。

しかし，ゲーム性を追求するなら，やはり制作者が用意した，最適状態のボスキャラと戦いたい――。『イースII』よりも『イース』のボスキャラのほうが高い評価を受けている理由の一つは，そのへんにあるのだろう。『イース』ではゲームの中盤にして主人公が最高レベルに達したので，それ以後のボスキャラのバランスが設定しやすかったのである。

――以上，かなり酷なことを書いてしまったかもしれないが，これも『イースIII』のアクション性が，それまでの同種の作品と比べて著しく高まっているからこそだということを，あらためて書いておきたい。ここに挙げた2点は，『イースIII』に限らず，現在のARPGというジャンル自身が抱えている問題点なのである。

ユーザーがイースシリーズに期待するもの

～イースというタイトルが背負う宿命

さて，かなり長くなってしまったが，最後に，ユーザーからの〝感想の二極化〟が起こった理由を考えてみたいと思う。

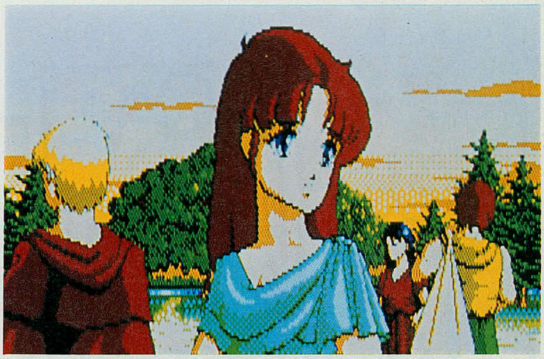
まず，「おもしろかった」と肯定する人に関しては，そんなに考える必要もないだろう。事実『イースIII』は，十分なクオリティを持った作品だし，評価されるのもある意味では当然のことだ。

問題は，なぜ前2作にくらべて，不満を感じた人が多いかということである。それには，イース・シリーズが持っているトータル・イメージというのが，大きく関連しているような気がする。

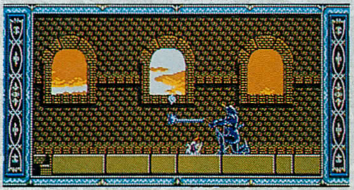
みなさんは『イース』と聞いたら，まず何を連想するだろうか？　アドル・クリスティン，フィーナ，親切設計……いろいろな解答が返ってきそうだが，誰もが共通してイメージするものとして，ストーリーと世界観が与えてくれた〝感動〟というのを一番に挙げたい。

『イースI，II』という作品をプレイし終えたときに感じる〝感動〟は，ゲームを解き終えたという充実感以上に，物語から得られる部分が大きかったように思う。

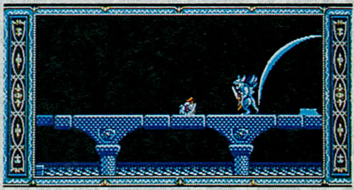
それゆえ，前2作をプレイしたユーザーの多くは，『イー



『イースI，II』の最大の特徴は，ストーリーからくる〝感動〟だった。最初から2部作を想定して制作したスタッフの勝利だろう。



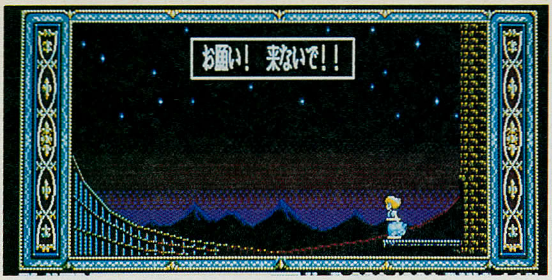
デス・ファルオン
出現地：バレスタイン城
イメージ：騎士
モーニングスターをブルブルと振り回し，攻撃してくる。しゃがみ切りでヒット&アウェイをするのが必勝法。



青い騎士
出現地：バレスタイン城・地下
イメージ：リザードマン？
実体化した石像が，剣を振りながらひたすら前進。ある程度ダメージを受けると，元の像の地点までワープする。



ツェルフェル・ダム・シュティルガー
出現地：バレスタイン城・闘技場
イメージ：ケルベロス
アドルの頭上を左右にジャンプしたあと，かなりの長さの炎をはく。敏捷性が高く，なかなか手ごわい。



『イースIII』もそれなりに盛り上がるシーンはある。だけど，『I，II』に比べると……というのが，多くのユーザーの意見のようだ。

スIII』と聞いたときに，まず頭に「ああ，あの感動が再び味わえるのか」と思い描いたのではないだろうか。

ところが，実際の『イースIII』は大きくモデル・チェンジをしていた。世界観を〝魅せる〟ゲームというよりも，むしろ，アクション部分で〝遊んで〟もらうゲームへと変わっていたわけだ。

ボク個人としては，この変革は決して悪いことだとは思わない。いや，逆にスタッフの大英断には拍手を送りたい気持ちだ。大ヒットしたからといって，同じシステムを流用するのではなく，新たなゲーム・システムにチャレンジする――なかなかできることではない。

だが，結果的に，それに満足してくれないユーザーも少なからずいた。これは，『イースIII』に限らず，ビッグ・タイトルの続編物が宿命的に背負っていることなのだと思う。

前作への思い入れが強いゆえ，そのイメージを「続編」という新たな要素によって壊されたくない――。

『レイダース』――最高！ 『インディージョーンズ』――まあまあ，かな。『インディージョーンズ3・最後の聖戦』――げげっ。

『宇宙戦艦ヤマト』――おもしろいじゃん。『さらば宇宙戦艦ヤマト』――いや～，感動した。『ヤマトよ永遠に』――えっ，みんな死んだはずじゃなかったの？ 『宇宙戦艦ヤマト・完結編』――いいかげんにしろっ！

――そういう感じなのである。

『イースIII』に対して不満の声が集まったのは，それだけイース・シリーズを好きで好きでたまらない人たちがいるということなのだろう。

このゲームが，全然別のソフトハウスから，異なったタイトルで発売されていたのなら，また違った評価を受けていたかもしれない。『イース』という名前がついているからこそ，これだけの論議が生まれているわけだ。

たとえば，『イースI，II』をプレイしたことがない人――もっと極論すれば『イース』という名前を知らなかった人がいきなり『イースIII』をやったのなら，純粋におもしろいゲームとして何の不満も感じない可能性もある。

さて，今後ひょっとしたら，『イースIV』『イースV』なんてタイトルが，世の中にお目見えする日がやってくるのであろうか。

そのときは，ユーザーの目がますます厳しくなっていることが予想される。

その状況下で，どうやって数多くのイース・ファンのイメージにマッチしたゲームを作っていくか――。

先ほどあまり評判のよくないシリーズ物をいくつか挙げたが，映画にも続編というパターンが，大好評でしっかりと定着している作品はある。『007シリーズ』しかり，『寅さんシリーズ』しかり……。

はたして，イース・シリーズが，そうした多くの人々から愛されるエンターテイメント作品となれるかどうか――。

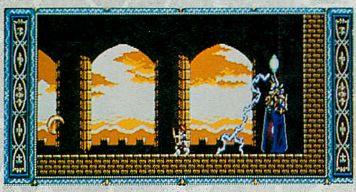
今こそまさに，日本ファルコムの手腕の見せどころなのである。



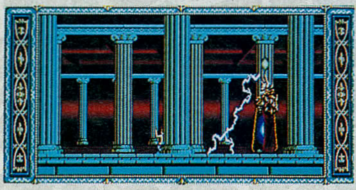








ガーランド1
出現地：バレスタイン城
イメージ：魔道士
接近すると稲妻，離れていると巨大な火の玉，ダメージが大きくなると3枚のブーメラン状の武器，と多彩な攻撃を見せる。

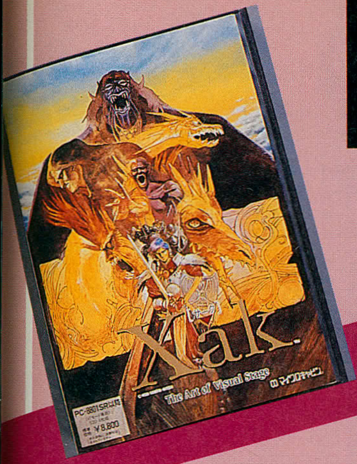


ガーランド2
出現地：ガルバラン島
イメージ：魔道士
ブーメランの枚数が5枚になること以外はガーランド1と同じ。柱の背後に姿を隠すことがしばしばある。



ガルバラン
出現地：ガルバラン島
イメージ：大魔道士
数個の玉を周囲に従え，ときおりレーザーから生まれる分裂弾も発射するというラストボス。アイテムを駆使すれば意外とラクに……。





サーク VRシステムの威力をとくとご覧あれ!

○対応機種／価格：
PC-9801シリーズ（5インチ2HD×2／3.5インチ2HD×2）
PC-8801mkⅡSR以降シリーズ（5インチ2D×4）
MSX2シリーズ（3.5インチ2DD×3） 価格はすべて8,800円
○発売日：89年5月23日
○発売元：マイクロキャビン

マイクロキャビンが自信を持って発売したアクティブRPG，それが『サーク』だ。『イース』，『ハイドライド』に代表されるこのジャンルの作品は今や星の数ほどあるけど，『サーク』がそうした作品群と一線を画しているのが，VR(Visual Representation…意味：視覚表現）システムというヤツ。

これは，ゲームの画面内のグラフィックスを，できる限り現実の物に近い比率でリアルに表現しようというものだ。たしかにこれまでのRPGは，デフォルメされたキャラクター，シンボル化された城・町などを採用しているものがほとんどだった。ほら，2等身の主人公と木が同じサイズだったとか，小さい家に入ったら中がメチャクチャ広かったとか，その手の矛盾はいくらでも思いだせるよね。

『サーク』では，そのへんの視覚的な矛盾を一掃しようと試みている。もちろん，サイズの問題だけではなくて，キャラクターと背景との重ね合わせにまでVRシステムは及ぶ。

具体的に説明すると，このタイプのゲームでは，背景のグラフィックに優先順位というのがつけられていて，その座標にキャラクターがいるときに，キャラクターと背景（障害物）のどちらを前にだすのかというのがあらかじめ決められていた。第1図を見れば，それがよくわかってもらえるだろう。ところが，その従来の優先順位では，キャラクターのサイズが大きくなったときに，どうしても重ね合わせの処理をしきれなくなってしまう（第2図）。

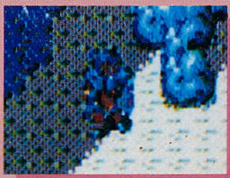
VRシステムでは，それをプログラム上で見事に解決。従って，さまざまなサイズのキャラが，マップ上を自由に歩き回れるようになった。

エッ，それがゲーム性にどのような変化をもたらすのかって？　うーん，正直言って，ゲーム自体は今までの同ジャンルのものとそうは変わらないかもしれない。ただ，こうしたグラフィックのリアル化というのは，ひとつの時代の流れ，ある意味ではゲームの進化だと思うのだ。近い将来，CD-ROMの登場などによって，パソコンにもきっと大容量時代がやってくる。そのときに主流となるアクティブRPGは，おそらくここで〝VRシステム〞と呼んでいるものなんじゃないだろうか――そんな気がするのは，決してボクだけではないだろう。

他にも，いろいろ趣向が凝らされた演出が目につく。たとえば，倒れている女の子を運ぶときに，ちゃんと主人公が女の子をおぶっているとか，マントやマスクを装備すると，それなりに主人公のグラフィックが変わるなど。さらにゲームの中盤付近に，エンディングのようなものが入っているのにもドキッとさせられる。

加えて，クライマックスでは，なんとシューティング・ゲームとパズル・ゲームまで入っているという欲張りよう。プレイヤーに楽しんでもらおうという，制作スタッフの意気込みが伝わってくる。

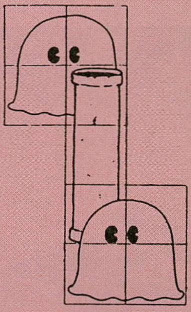
「The Art of Visual Stage（視覚的舞台の芸術）」――それが『サーク』のサブ・タイトルだ。本書でも，その美麗なマップを中心とした紹介を心がけてみた。グラフィックの細かい部分に注意しながらゲームをプレイすれば，きっと楽しさも倍増するぞ！



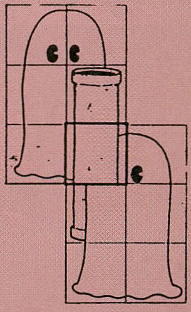




影のつけかたひとつにしても，このとおり細かく考えられている。



[第1図]



[第2図]

HOW TO PLAY あそびかた

使用するキー

2,4,6,8…主人公を上下左右に移動させる。二つのキーを同時に押せば，斜め移動も可（1,3,7,9,キーでも斜め移動ができる）

スペース・キー…剣を使う。ジョイスティックのAボタンに対応

リターン・キー…アイテム，魔法を使う。ジョイスティックのBボタンに対応

HELP…システム・メニューを表示させる（写真A）。画面サイズの変更（PC-88版のみ），スピード調整，ステータス表示変更，ユーザー・ディスクの作成ができる

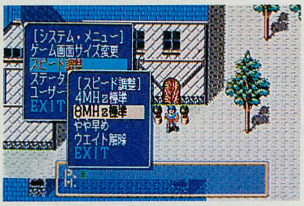
F1…ロード・ゲーム（LOAD GAME）

F2…装備の選択（EQUIPMENT）→写真B

F3…アイテムの選択（ITEM）→写真C

F4…ステータス表示（STATUS）→写真D

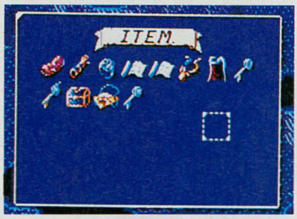
F5…セーブ・ゲーム（SAVE GAME）



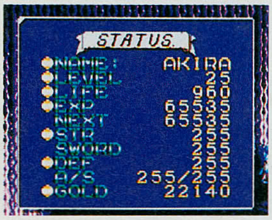
［写真A］これがシステム・メニューの画面。「スピード調整」一つを選んだだけでも，こんなに親切なモードがついている（PC-88版）。プレイ時に活用してくれ。



［写真B］装備選択の画面。ここで剣，ヨロイ，盾を持ち替える。右下の星マークは，その武器に魔法がかかっていることを示す。



［写真C］アイテム選択の画面。2,4,6,8のキーでアイテムを選び，スペース・キーで決定する。そのアイテムを使用したいときは，ゲーム中にリターン・キーを押せばOK。



［写真D］ステータス表示の画面。プレイヤー・キャラの現在の状態が細かく表示されている。武器や防具の攻撃力・防御力の覧があるのはウレシイね。

ゲームデータの記録，再開

プレイの途中経過を記録したいときは，F5キーを押せばOK。それには，あらかじめ同じメディアのディスクを用意して，システム・メニュー内の「ユーザーディスクの作成」モードで，セーブ用のディスクを作っておくこと。ただし，ボスキャラと戦闘中のときなど，セーブができないときもある。

セーブした地点からゲームを再開したいときは，F1キーを押して，ロードゲームを実行すれば良い。また，主人公が死んでゲーム・オーバーになったときは自動的に，データがセーブしてあるところから再開される。

ゲームの目的

解き放たれた怪物〝バドゥー〟の魂を再び封印すること

ゲーム・オーバー

主人公のヒット・ポイントがゼロになったとき。また，YとNのどちらかで答える質問で，主人公にふさわしくない解答をしたときにゲーム・オーバーになることもある。

Inside The Package パッケージと中身



・パッケージ……マイクロキャビンの作品の中では，一番の厚型

・ディスケット…雲間から太陽が昇るイラストのシール付き

・マニュアル……カラー・イラストによるストーリー，アイテム等の紹介と，ゲームのプレイ方法が書いてある

・ミニ下敷（？）…表はパッケージのイラスト，裏は各場面の画面写真

・ユーザーディスク用シール……自分のデータ・ディスクには，このシールを張っておこう

ホンキでPLAY ホンネでREVIEW

『イース』である。これは誰がどう見ても否定のしようがない事実だ。『サーク』は『イース』のマイクロキャビン・バージョンである。

でも，それに負目を感じずに，逆に徹底的に『イース』に挑戦状を突きつけている「開き直り」には好感が持てる。ほら，似たようなゲームを作った場合，その元となるゲームについては知らぬ存ぜぬを押しとおすソフトハウスが多いよね。ゲーム自体はホントそのまんまなのに。

『サーク』では，決して『イース』を無視せずに，正面切っての勝負を挑んでいる。たとえば，ゲーム途中に登場する「黒いマントの男」，それからパッケージの中身を紹介する広告構成――これらは，どう考えても偶然だとは思えない。VRシステムやヒット・ポイントのウインドゥ処理などを見ていても，「『イース』のできなかったことをやってやろう」というスタッフのライバル意識が伝わってくるかのようだ。

これはこれで評価されていいんじゃないだろうか――ゲームをプレイしている最中，ボクはそんな風に感じた。だって，「マネだマネだ」なんてことばかり言ってたら，『ウィザードリィ』と『ウルティマ』以外のほとんどすべてのRPGは否定されることになっちゃうし，こうした作品がなければ，既存のゲーム・システムは進化しないことになっちゃうし。もちろん，オリジナリティあふれるゲームが素晴らしいには違いないけど，他のゲーム・システムを上手に消化した作品ってのも遊んでみる価値があると思うね。

さて，問題はそこ，『サーク』が『イース』のシステムを上手に消化・アレンジしているかってことになるけど，そのポイントとなるのは，やはりVRシステムだろう。

グラフィック関係をリアルにしたと聞いて，はじめは「フーン」程度にした思わなかったんだけど，ゲームを進めるにつれて，VRシステムが生みだす世界観というものを感じるようになってきた。リアルとは言ってもやはりデフォルメされた部分はあるのだが，明らかに今までの2等身デフォルメ・ゲームとは印象が違う。かわいらしさがなくなった分，質感，量感をプレイヤーに与えてくれるのだ。

しかし，このシステムにも問題がないわけではない。たとえば，壁の裏側へちゃんとその高さ分回り込めるようになったけど，そのためにプレイヤー・キャラが見えない場所で敵にやられてしまうということが頻繁(ひんぱん)に起こるようになった。

また，ゲーム全体について言えば，ボスキャラとの戦闘の練り込みが今ひとつ，シナリオが平坦すぎる，なども挙げられると思う。

そうした不満もけっこう残るものの，偏見(へんけん)をなくして評価すれば，ゲーム自体の完成度は及第点をあげられるものだろう。進行中との噂がある続編では，さらなるレベルアップで，『イース』システムの新たな分岐を見せてくれることを期待したい。

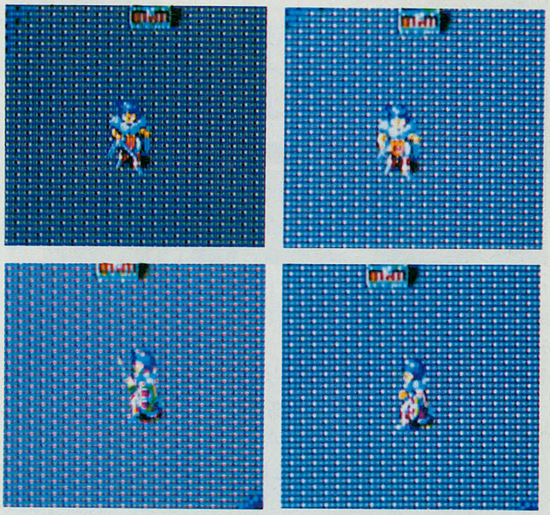
Technic

基本テクニックをマスターしよう

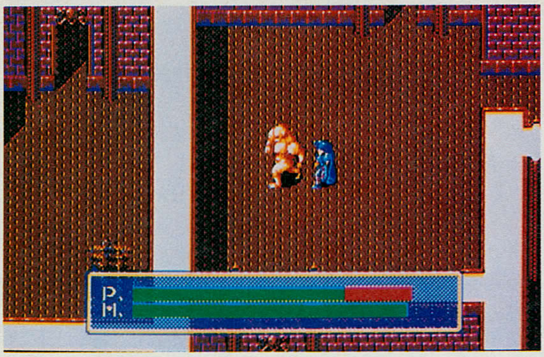
攻撃したいときは スペース・キーを押す

これは基本中の基本。ぶつかる直前にスペース・キーを押して剣を構えないと，敵にダメージを与えることはできない（自分と相手との力の差が大きければ，ただの体当りでもダメージを与えられるけど）。しかし，剣を構えている間は，盾を降ろしてしまうので防御力がガタ落ちしてしまう（右の写真）。ちょうどビデオゲームの『ドルアーガの塔』を思いだしてもらえばいいだろう。特に強い敵と戦うときなどは，スペース・キーを押しっぱなしにしていると，痛い目に会うぞ。

傷ついた体力を回復したいときは，剣をおろした状態で，じっと停止していればいい。ただし，洞窟の中など，体力が回復してくれない場所もあるので注意すること。



敵との戦いかた



かの『イース』では，ザコ・モンスターと戦うときに「半キャラずらし」というワザを使えば，ほぼ100パーセント無傷で敵をやっつけることができた。が，『サーク』では，フィールド上で半キャラずらしを行なってもダメージを受けてしまうことがあり，あまり確実とは言えない。

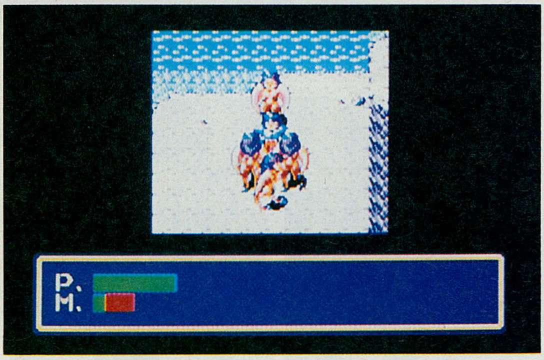
絶対的に有効な攻撃方法は，当然ながらも，敵の背後からバック・アタックをすること。動きが鈍くてたくさんの経験値を持っている敵には，これが一番だ（上の写真）。

うしろに回り込むのがツライ敵には，やはり半キャラずらしか，主人公だけが斜めに移動できることを利用した「斜めアタック」を試みるといいだろう。

効率の良い経験値の稼ぎかた

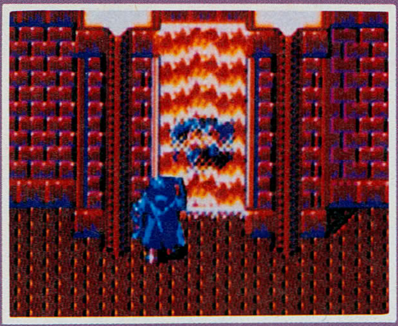
なんだかんだ言っても，このゲームでも最終レベルの25に主人公を鍛え上げるまでの間，かなりの経験値を稼がなければいけない。どうせ稼ぐなら，できるだけ効率のいい方法で，と考えるのが普通だよね。ならば，ここで紹介する三つの方法を使ってみてみて。

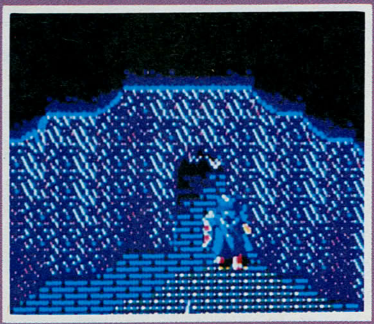
1 スピードをひたすら早くして稼ぐ



まずは，けっこうオイシイ経験値をくれて，それでいて自分がまったくダメージを受けない敵キャラの出現する場所を捜そう。レベル10を過ぎたくらいのときの，ゴンドラの北のところにいるハーピーたちがちょうどそれに当たるだろう。ここでスピードを最高速にして(PC-88版だったら，メイン画面も小さくして，処理速度をなお上げる)，スペース・キーを押したまま，上下上下と移動する。これだけで敵は次から次と現れては殺られていくので，アッという間に経験値がたまるはずだ。

2 障害物を利用した半キャラずらし





おつぎは，まともに戦ったらボロボロにされちゃいそうな敵と戦うときのテク。これは場所にもよるんだけど，上の写真のような位置で半キャラずらしで待ち，入口から入ってくるモンスターをひたすら切りまくるというものだ。フィールド上での半キャラずらしは，敵の動きかたによって失敗することもあるんだけど，ここでのテクニックは百発百中。自分はノー・ダメージで敵を必ず倒せるぞ。ただし，背後から敵が出現しないように，うまく画面を調節しておこうね。

3 装備を弱くして戦う

『サーク』では，同じモンスターと戦っていても，自分のレベルが上がると，入る経験値がだんだん少なくなってしまう。ところが，自分のキャラの装備を弱いものにすると，元どおりの経験値が入ったりするのだ。これは，マイキャラの防御値と盾・ヨロイの防御値との合計を元に，敵から得られる経験値が算出されているため。よって，②のテクを実行するときや，敏捷(びんしょう)性の低い敵を相手にするときなど確実に勝利が見込める戦いでは，わざと装備を最低の物にしておくと効率がいいぞ。

プロローグ

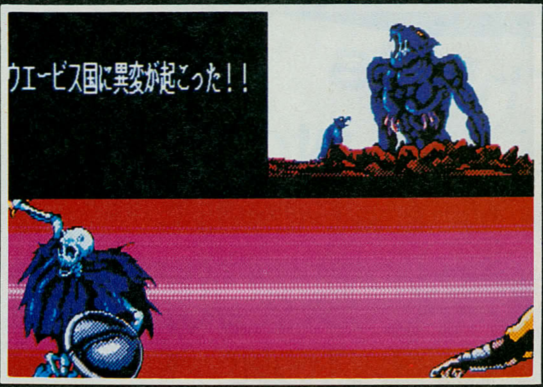


解き放たれた悪魔の封印

①


②


③


④


⑤


⑥



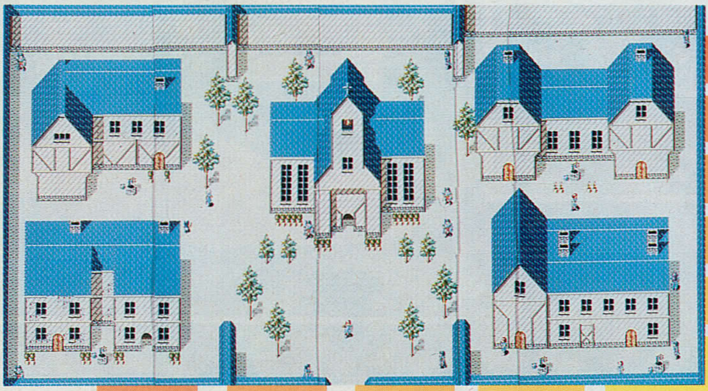

This is XAK World!!

ドバッと広がった，これが『サーク』の地上世界だ。とは言っても，前半の第1部のステージとなる部分のみ。森あり，砦あり，はたまた洞窟あり，港あり，となかなかバラエティーに富んでいる。これだけで満腹になっちゃいそうなボリュームだ。なお，メイン・ディッシュである第2部のマップは，写真をつなぐことによって，あとのページで紹介してみた。参考にしてね。

フェアレスの町
メッセンジャー・ピクシーからの伝言

ゲームのスタート地点となるフェアレスの町。まずは，RPGの定石どおり，歩いてる人たちと会話をしてみよう。体当たりをするだけでOKだ。すると，昨日大きな地震があったことや（封印が解かれたときのアノ震動のことだね），それ以来モンスターたちが凶暴化していることなどがわかる。この手のメッセージって，いかにも冒険に旅立つ前振りっぽいね。

そしたら，町長の家でこのゲーム最初のイベントを軽くクリアして，メッセンジャー・ピクシーからの伝言を聞くのだ。キミがこのゲームでなすべき目的が伝えられるぞ。町長さんからもらったお金で，ひととおり武具を買いそろえたら，冒険に旅立て！





おじいちゃん（つまり町長さん）がなくしたメガネを捜してきてくれって？　Nと答えてたんじゃ，いつまでたっても話は進まない。こんな美人さんの依頼なんだから，喜んで引き受けましょ。

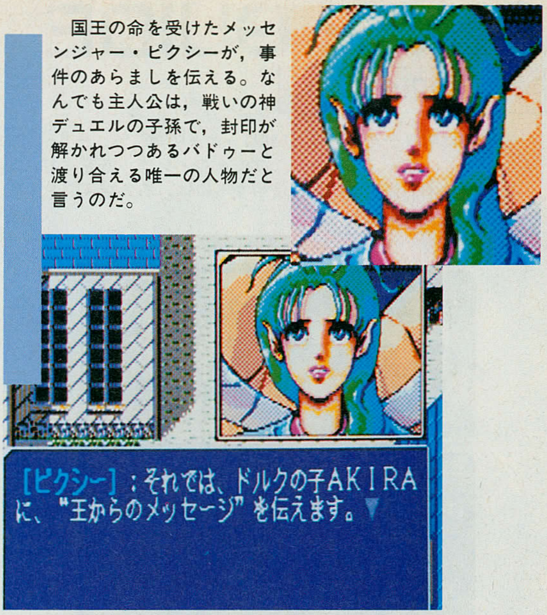


ハイハイ。べつにボクだって，聖書を読みにきたわけじゃないですよ。それにしても，いったいどこに……。ちゃんと体当たりしないと見つからないぞ。

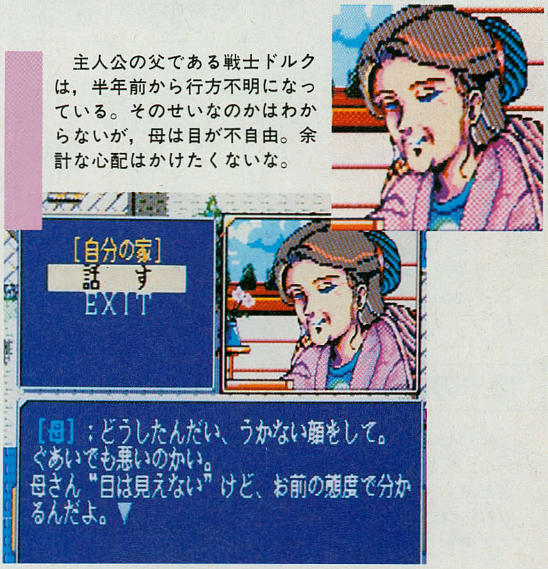


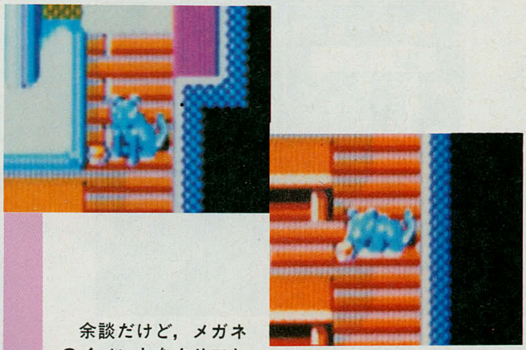
あ，あなたが町長さんですか。さっきの彼女とは似ても似つかない……。そんなこと言ってる場合じゃないね。訪問者ってダレだろ？

国王の命を受けたメッセンジャー・ピクシーが，事件のあらましを伝える。なんでも主人公は，戦いの神デュエルの子孫で，封印が解かれつつあるバドゥーと渡り合える唯一の人物だと言うのだ。



主人公の父である戦士ドルクは，半年前から行方不明になっている。そのせいなのかはわからないが，母は目が不自由。余計な心配はかけたくないな。





余談だけど，メガネのイベントをクリアしたあと教会に入ると，犬が現れる。何度か出入りするうちに，その犬の違うパターンが見られるって知ってた？

SHOP GUIDE

武器の店ダッグ

最初に町長からもらった600ゴールドでは，ショート・ソード，レザー・アーマー，スモール・シールドを買おう。その他の武器・防具を使用するには，ある程度のレベルが必要だからね。



	品名	使用可能なレベル	値段
剣	ショートソード	1	200
	グラディウス	4	900
	ファルシオンソード	9	2000
ヨロイ	レザーアーマー	1	200
	リングメイル	5	1100
	チェインメイン	10	2100
盾	スモールシールド	1	200
	ラウンドシールド	4	1000
	ラージシールド	10	1900

魔法の店エンドラ

武具に「魔法をかける」してもらうと，攻撃力・防御力が上がる。(決してアンデッド系のモンスターに攻撃が当たるようになるというわけではない。アンデッド系は，単に防御力が高いだけなのだ……マイクロキャビン談)。テレポートの魔法もほしいところ。



品名	値段
ライトニングボルト	300
デススペル	900
テレポートマジック	700

道具の店ミルク

肝心のガントレットとプロテクション・リングは売り切れ。お金に余裕があるのなら，保険がわりにパンや干し肉を買っておくのもいいだろう。



品名	値段
パン	30
干し肉	50
ガントレット	売り切れ
プロテクションリング	売り切れ

病院

別に何を売ってくれるというわけでもないんだけど，傷ついた人の治療をしてくれる病院。それにしても，このセリフ……。まさかキミも両親のために2億円の豪邸を建てたって言うんじゃないだろうね？





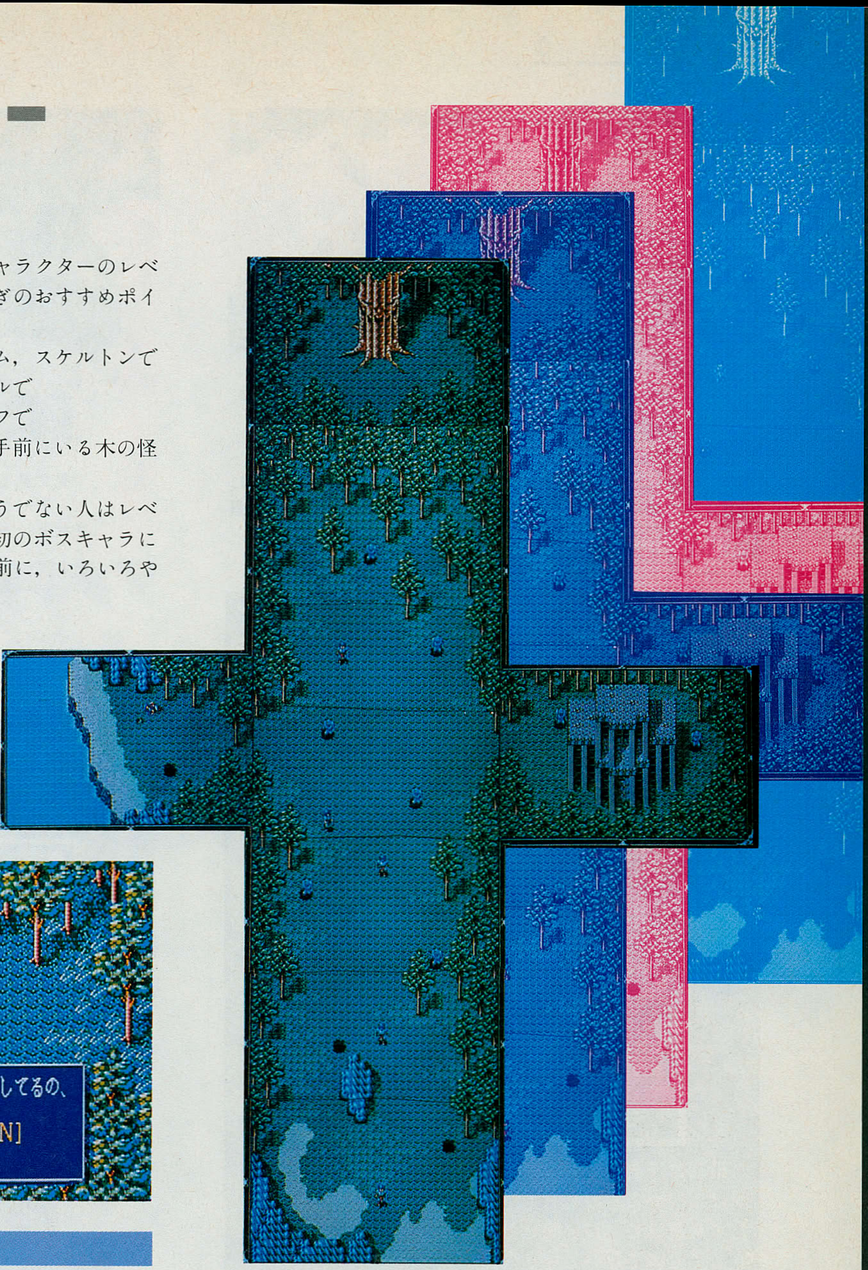
森林地帯

正気を失った森の精

さて，草原にでたら，とりあえずはキャラクターのレベルアップにはげもう。ここで，経験値稼ぎのおすすめポイントを紹介！

レベル1→2……町の入口付近のスライム，スケルトンで
レベル2→3……草原のオーク，トロールで
レベル3→5……森の中にいるワーウルフで
レベル5→7……聖域の砦へつづく崖の手前にいる木の怪物トレントで

腕に自信のある人ならレベル5～6，そうでない人はレベル7まで鍛えれば，この森林で登場する最初のボスキャラに対抛できるぞ。もっとも，そいつに会う前に，いろいろやらなくちゃいけないことがあるけどね。



ややっ，女の子が倒れている！モンスターにでも襲われてしまったんだろうか。当然，助けてあげるしかない。そのかわりに電話番号教えてね……（不純な動機）？彼女の名前はフレイという。

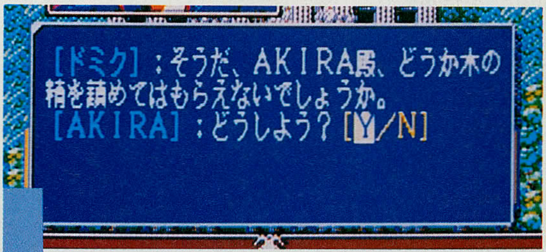




フレイの頼みにYと答えると，ちゃんと彼女をおぶったグラフィックに変わるんだ。こういう芸の細かさは，今までのゲームに見られなかったものだね。



"森の番人"の家。フレイのお父さんに彼女をフェアレスの病院へ連れていってくれないかと頼まれてしまった。えーい，乗りかかった船だ。最後まで面倒みちゃいましょ。



フレイを病院に置いてから戻ってくると，またまた彼女のお父さん，ドミクから頼みごとをされる。地震以来おかしくなった森の精を鎮めてくれというのだ。



レベルを6,7まで上げるのに絶好の場所が，このあたり。木の形をしたトレントってモンスターは，堅いけど大量の経験値をくれるオイシイ敵なんだ。動きも鈍いので，うまく横や背後から攻撃すれば楽勝だ。

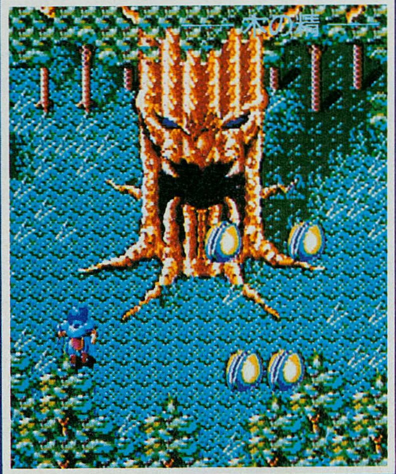


見て見て。砦へ続く道では，眼下に町並みが望めるんだ。アーケードの『ワルキューレの伝説』をホーフツとさせる。もっとも，縮小や回転はしないけど。

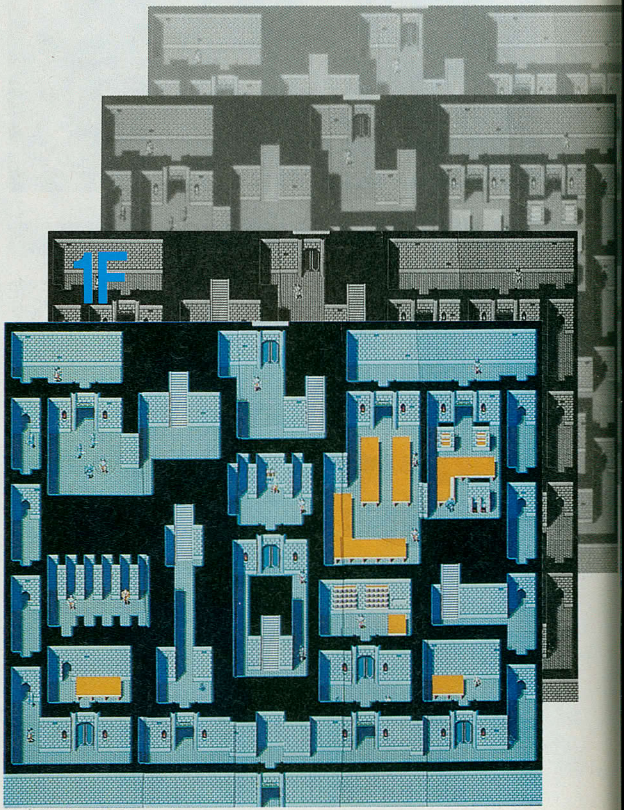


やってきました，モルムの砦。違法な侵入者を防ぐってことは，かなり強固な作りをしているんだろうか。とにかく入ってみよう。

ボスキャラ1



最初に遭遇するボスキャラは，巨大な人面樹だ。コイツは，四つの木の実を上空から降らせてくる。それをひたすら避けて，口を開いた瞬間にアタックすべし！　どうしても勝てないという人は，レベルを一つ上げろ！



モルムの砦

崩された“王家の聖域”への道

封印を解かれたバドゥーの魂が向かっているという“王家の聖域”。そこへの違法な侵入者を防ぐために建てられたのが，このモルムの砦だ。ということは，バドゥーはここを突破していったんだろうか？　キミはと言えば……アレを持っているから，フリーパスだよね。

とは言うものの，この砦の中は，3階構造になっていて，やらなくちゃいけないことが，けっこうあったりする。まず，中の人に話しかければ開く扉が二つほどあるので，それを見つけることが先決。そして，その他の扉を開けるためのアイテムを入手して……と，まあがんばってね。

なんとか出口から外にでると，なんと期待していた“王家の聖域”への道は崩れてしまっていたのであった。ガーン。



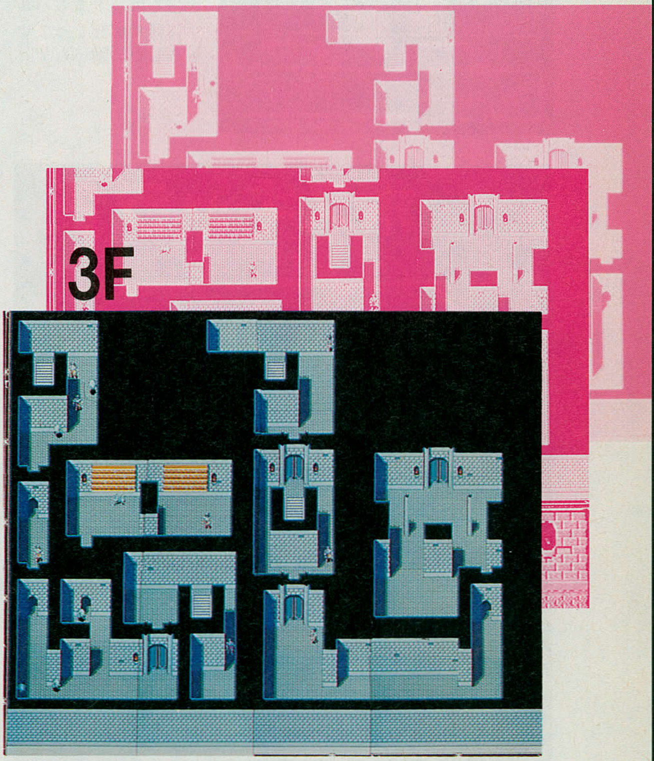
薬物庫にある傷薬を取ってくれば，いいわけね。当然，なにかお礼をくれるんでしょ？　ところで，問題の薬物庫の鍵は，2階のどこかで見つけてこなくちゃダメだぞ。

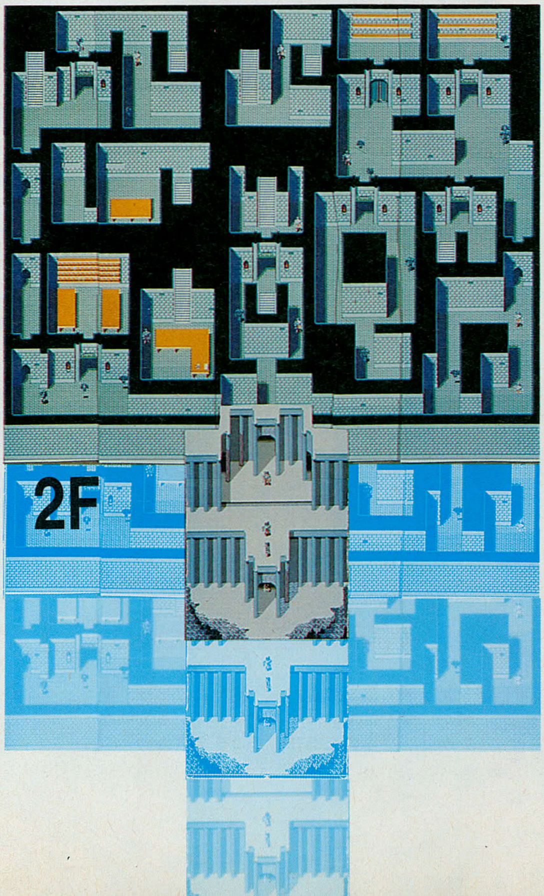


机の上に置いてあるのは，将軍ニール・バラという人の手紙。「一緒に置いてある箱をパヌワの町の妹，フェル・パーウに届けてほしい」って書いてあるけど……。ちなみに，この箱を手に入れなくてもゲームを終わらせられるって知ってた？



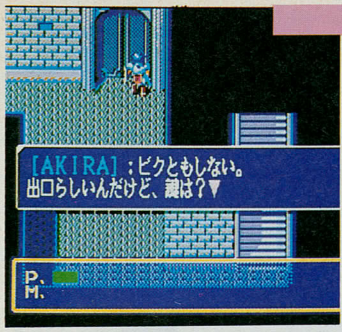
なになに，今度のおじさんは，スープを持ってきてほしいんだって？　自分で取りにいけってんだよなあ，まったく。まあ，あとで重要な情報を教えてくれるから，恩を売っておいたほうがいいよ。







ラッキー，武術の本を読んで，STRとDEFが上がっちゃったぜ。ここにある本が全部そうだったら，経験値稼ぎをしなくてもいいのに？

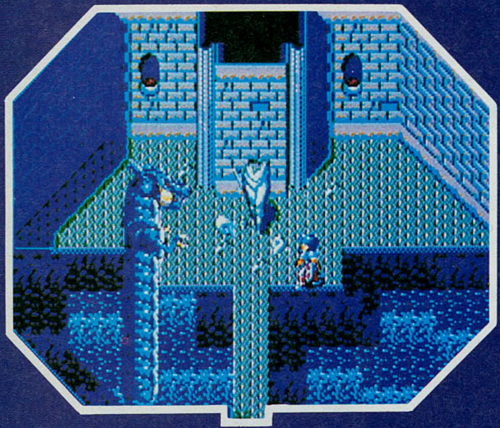


ようやく出口にたどり着いたと思ったら，扉が開いてくれない。どうしたらいいんだ？　さっきは何もお礼をしてくれなかった，あのおじさんのところへ行ってみるべし。

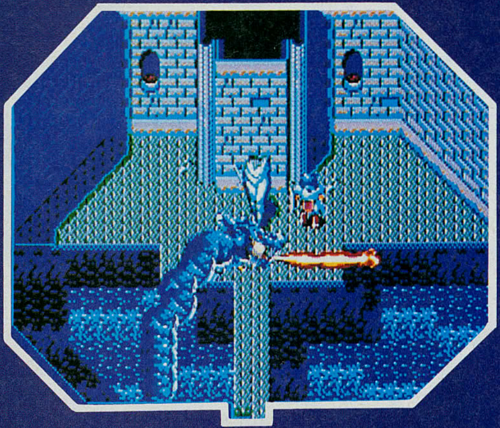


出口の扉は水圧式になっているそうなので，水圧調整室にてオープンしてもらうことにした。ところが，肝心の水圧をカットするバルブに何かが詰まっているらしい。困ったぞ。

ボスキャラ 2
―― 水龍 ――

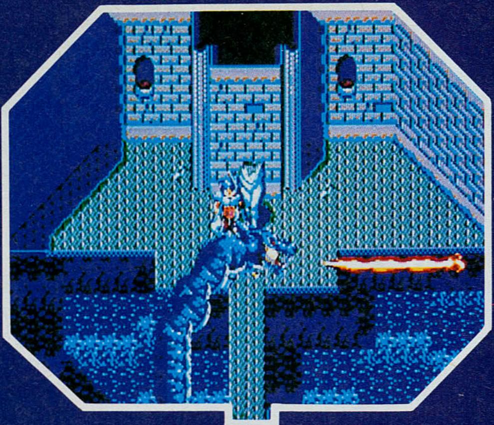


▲写真 1



▲写真 2

▼写真 3



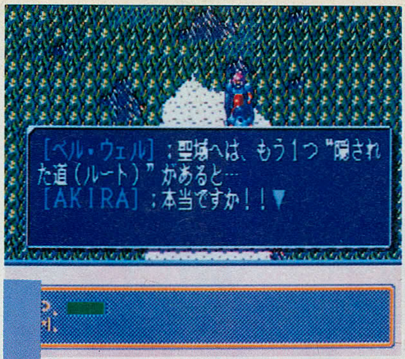
見てくれはハデだけど，実は弱いのがこの水龍だ。ここで必勝法を紹介しよう。まず写真1の位置で待機し，水龍が炎を吐く直前に，上にかわす（写真2）。そして，像のうしろを素早く回り，炎を吐いている水龍に対して上から切りかかる（写真3）。これを繰り返せば，ノー・ダメージで倒せる。また，キャラクターのレベルによっては，写真1の位置から左へまっすぐ突っ込むだけで圧勝できるぞ。



水龍を倒すと，戦いの神デュエルから，“サーク”についての話が聞ける。“サークの力”を使えないと，バドゥーを倒すことは無理だというのだ。そのためには，三つに分かれている“サーク・ディープル”を集めろというんだけど……。



ようやく聖域の砦から脱出！　げげっ，聖域へつづくはずの一本道が崩れているではないか!!　なんのために，ここまできたの？



フムフム，聖域に行くための裏ルートというのがあるわけね。かくして，この砦とはオサラバすることになるのであった。

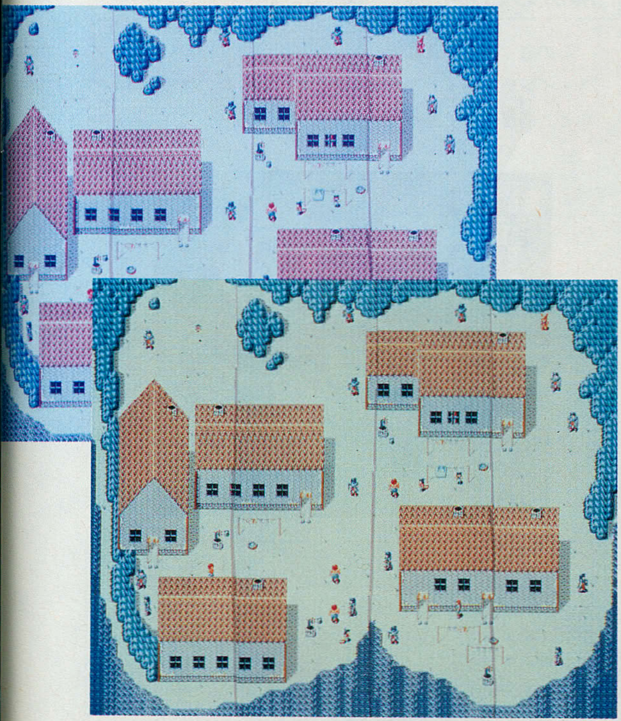


モルムの砦から帰る途中，道端に倒れている少年を発見した。彼は，フェアレスの町の武器屋の息子，ボビー。「キミのことが心配で，ショート・ソードを持って助けにきたんだ」と言うけれど……。ボビーって，××が嫌いだったんじゃなかったっけ？

ノルマナの町
待望のゴンドラがでてくるぞ

歩いているだけでヒット・ポイントがガンガン減っちゃう毒の沼地を越えたところに，ノルマナという名前の小さな町がある。ここの人たちと話をすると，はじめて耳にするキーワードがいくつもでてくるんだ。「バカなモンスターのズゥーン」だの，「海賊のアジト」だの，「人の顔をした岩」だの。どれも今後の冒険に関わってくるものなんだけど，とりあえずは「ゴンドラ」についての話をおさえておくようにしよう。町長さんから使用の許可をもらっておかないと，先へ進めないからね。

武器や防具もフェアレスよりは高価なものがそろっている。お金がたまってきたら，ガシガシ買い替えちゃうといい。デス・インテグレイトの魔法を買い忘れるな！





フェアレスの病院では，助けてあげたフレイちゃんが元気になっていた。お礼にと，あるアイテムをプレゼントしてくれるんだけど，横でスネてる看護婦さんが笑えるね。



広大な毒の沼地は，体力が激減してしまう危険な場所だ。ところどころにある平地でコマメに体力を回復させながら進んでいこう。パンや干し肉などの体力回復アイテムを利用するのもいいぞ。



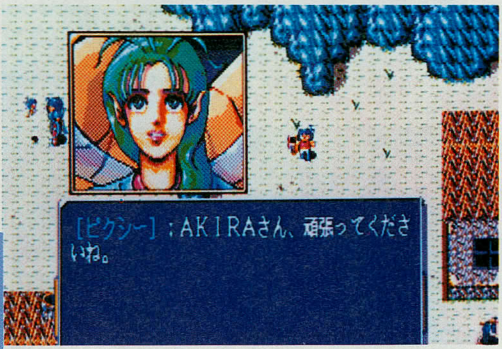
町長さんからゴンドラ使用の許可をもらうには，町の住人たちから「ゴンドラ」というキーワードを聞いておかないといけない。ファイナルファンタジー的イベント。



なんと『セイレーン』の主人公のプリルが，この世界にまで妹のクリスを捜しにきていた！こういう遊び心は，うれしいね。もっとも，まどかや恭介がでてきたらイメージがブッ壊れちゃうけど。



おおう。ちゃんとフトンに世界地図が描かれているぞ。ぼうず，キミは芸術家にでもなったほうがいいかもしれないな。作品は，1日1枚のペースってか？



ゲームの最初に会ったメッセンジャーのピクシーが，主人公のことを心配して，この町にまでやってきてくれた。どうもありがと（ワンダーモモ風に）。



これが『サーク』の見せ場のひとつ，ゴンドラだっ！スーッと下へ降りていくのは気分爽快。なお，乗っている最中に4,6のキーを押すと，主人公がポリポリと頭をかくぞ。愉快愉快。

SHOP GUIDE

武器の店サム

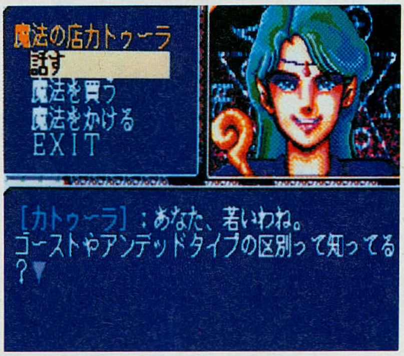
剣・ヨロイ・盾それぞれひとつずつ新製品が入っている。所持金を考慮しながら購入しよう。



	品　名	使用可能なレベル	値　段
剣	グラディウス	4	900
	ファルシオンソード	9	2000
	セーバー	15	4500
ヨロイ	リングメイル	5	1100
	チェインメイン	10	2100
	スケールメイル	16	5000
盾	ラウンドシールド	4	1000
	ラージシールド	10	1900
	タワーシールド	16	4200

魔法の店カトゥーラ

この店で絶対に買っておかなければいけないのが，デス・インテグレイト。岩を溶かしてくれるこの魔法がないと，洞窟の中で困っちゃうぞ。

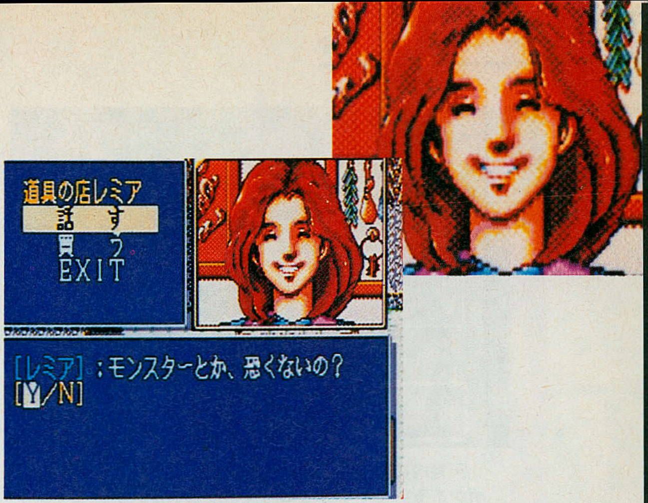


品　名	値　段
ライトニングボルト	300
デススペル	900
テレポートマジック	700
デス・インテグレイト	800

道具の店レミア

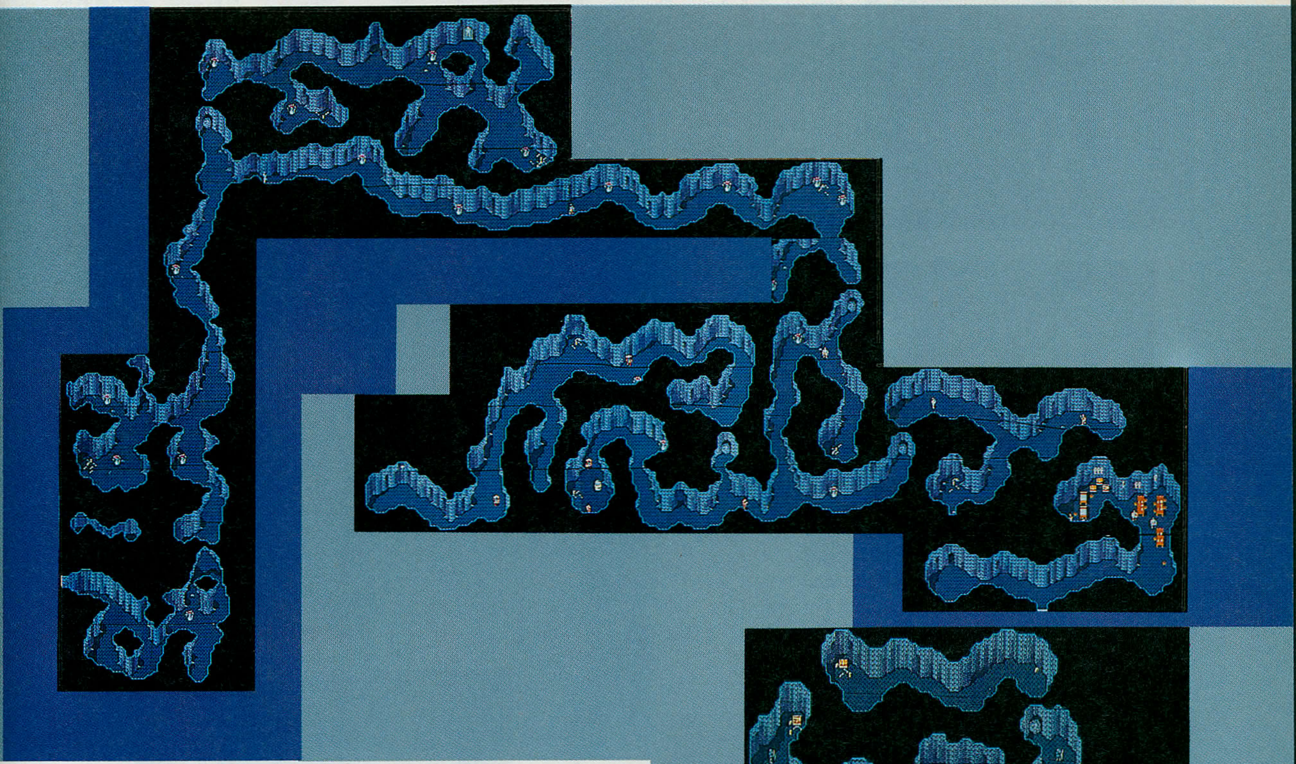
どこででもヒット・ポイントの回復ができるライフマントは，ぜひとも買っておきたい。ガントレットとプロテクション・リングは，ちゃんとイベントをクリアしてきた人なら，今さら買う必要はないよね。

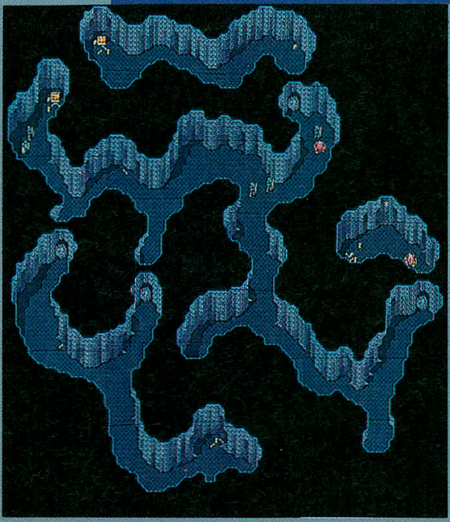
品　　名	値　段
パン	30
干し肉	50
ライフマント	2400
ガントレット	1000
プロテクションリング	900



聖域裏ルートの洞窟

ロックバイターの門をくぐり抜けろ！





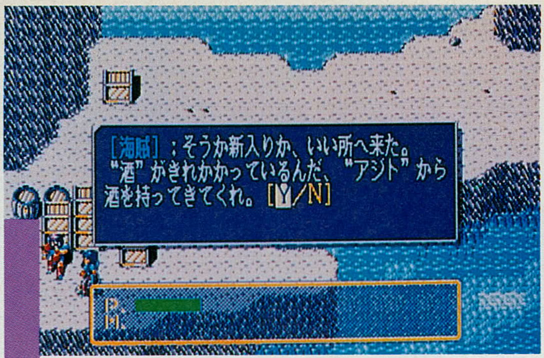
噂の〝王家の聖域〟への裏ルートが，ノルマナの町の真下に位置するこの洞窟のどこかにある。ただし，すぐにそのルートへ入って……というわけにはいかない。そのためのアドバイスをしてくれるのが，なんと洞窟内で朽ち果てているガイコツたちなんだ。

えっ，どこにも裏ルートらしきものが見つからないって？——早まっちゃいけません。それを発見するためには，ESPメダルってアイテムが必要なのだ。なお，洞窟内は平地と違って，静止していても体力は回復してくれない。よって，ライフマントは必需品だ。

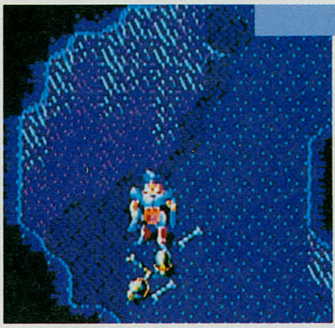
それと，町の人たちの話から，口の悪い男が主人公の情報を集めているということがわかる。いったい誰なんだ？



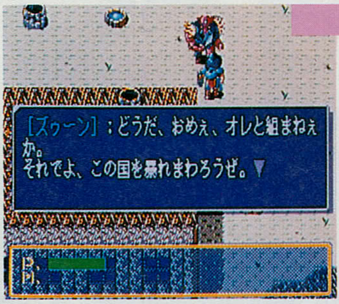
洞窟内の要所要所には，岩が道をふさいで通れない場所がある。そういうところで必要なのが，デス・インテグレイトの魔法。ただし，1個や2個じゃ足りないので，買いだめしておくように。



港にいたヨッパライの海賊に，酒を持ってこいと命令されてしまった。まったく，ボクは新入りなんかじゃないっつーの。オマケに1回じゃ満足しないなんて……。



こうした白骨に宿る死霊が，プレイヤーに有用なアドバイスをくれる。「裏ルートには，ロックバイターの門が三つある……」「海賊のやつらに赤い宝石を取られた。あれがないと，最後の門が通れない」



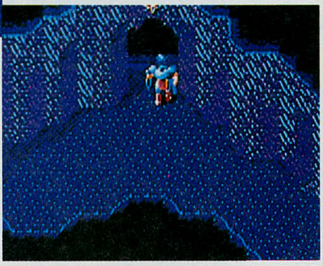
オマエは洞窟で助けてやったズゥーンじゃないか！　町で暴れ回っているとは，とんでもないヤツだ。成敗してくれるっ!!　そのあと町に出入りすると，いいことがあるぞ。

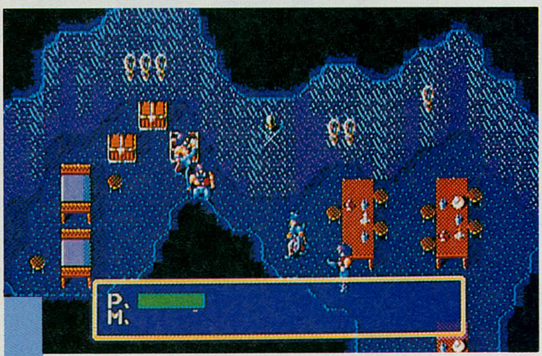


やや，牢屋の中に閉じ込められている人がいるぞ。困った人を見たら助けてあげるのが，RPGの常識。とは言え，コイツの場合はなにか裏がありそう。助けてやらないと，ストーリーは進まないわけだけど。



例のアイテムを装備すると，ホーラこのとおり。魔力によって隠されたものが見えるようになるってワケさ。やったね！





ぎょっ。洞窟の南西にある部屋は，海賊たちのアジトのようだ。宝箱は開かないし，強い盗賊たちが襲いかかってくるし，ひとまず引き上げたほうがいいようね。



これが噂のロックバイターの門。"王家の聖域"へつづく裏ルートの入口だ。でも，その口の中へ入っていくのが，なんとも不快。自分が汚物になってしまうかのようだ。

ボスキャラ3

ファイアー・エレメンタル&ウォーター・エレメンタル



2体が点対称に八の字を描きながら，扇(？)を飛ばしてくる炎と水の精霊。コイツらには，絶対の必勝法があるぞ。上の写真の位置にマイキャラを置いておき，目の前に敵がきたら，8キー（ジョイスティックの上）と，攻撃キーを同時に押す。するとズブズブと一方的にダメージを与えられるのだ。ただし，長くやりすぎると，敵の進路にでて，体当りのダメージを受けてしまうので注意してね。



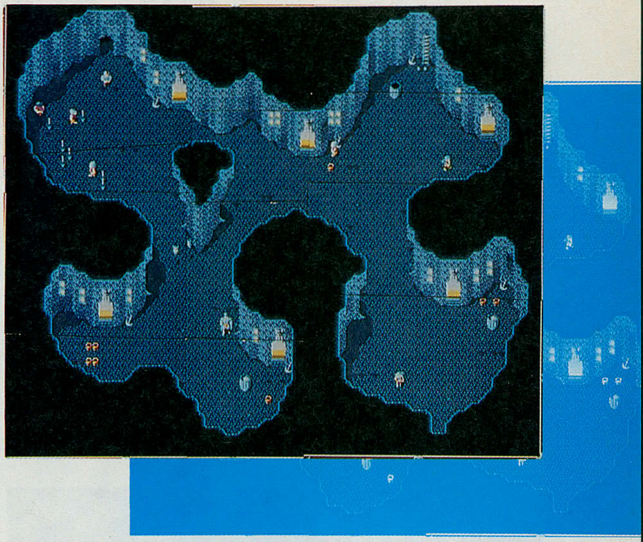
合体エレメンタル

ある程度のダメージを与えると，2匹のエレメンタルは融合し，合体エレメンタルとして再攻撃を仕掛けてくる。ダメージ・メータは最初の状態に戻ってしまうので，また1からやりなおさなければいけない。でも，さっきの必勝法があれば楽勝さ。



ネムヌの町

洞窟に作られたホビットたちの町



第一部のエンディング・デモが終わると，ようやくゲームも後半だ。ロックバイターの門をくぐってやってきたのは，ホビット族が住むネムヌの町。このゲームでの最後の町だ。しっかりと情報を集めて，お買物をしておこう。ここではまた，いろんな新しい話が聞けるんだよね。「塔の中には，人間の言葉を話すゴーストがいる」だの「塔で親子のノームを見かけた」だの。どうやら，聖域へいくためには，町のそばにある塔というのを登りきらないといけないらしい。それまでには，塔とこの町とを何回か往復する必要があるのだけれど。





ネムヌの町長さんは，とっても主人公に冷たい。「本当におまえさんが戦えるのか？」とひたすらうたぐるのだ。わかりましたよ，実力を見せればいいんでしょ。



なになに，キミの兄さんは塔に行ったまま3か月も帰らないのか。よーし，ならボクが見つけてきてあげよう。……ところで，キミは3か月間そうやって悩んでるの？



むむっ，"背の高い黒いマントの男"ってのは，いったい何者なんだ？　まさか銀の製品に弱いんじゃないだろうな。塔の最上階にいたりして（元ネタを説明するまでもないですね）。



いわゆる情報屋。お金を払うと，何回か違う情報を教えてくれる。聞いておかないとゲームが解けないってわけじゃないけど，たいした額ではないので，ケチらずに払っておこう。



またまたやってきてくれたピクシーちゃん。こんなにまでボクのことを心配してくれるなんて……。聖域はもうすぐだ，ここでちょっと待っててくれ。

SHOP GUIDE

武器の店オッグ

売っている品物としては最高級の物がそろっているけど，なぜか売り切れの品が3点。これらは，今後の冒険で手に入るんだ。



	品　名	使用可能なレベル	値　段
剣	セーバー	15	4500
	ブロードソード	—	売り切れ
	グレートソード	—	売り切れ
ヨロイ	スケールメイル	16	5000
	ブリガンティー	20	7000
	プレートメイル	—	売り切れ
盾	タワーシールド	16	4200
	シルバーシールド	20	6900
	ナイツシールド	22	13000

魔法の店トゥーカ

婆さんの話によると，ケインという未熟者の魔法使いが行方不明になっているらしい。ムゥ，そうすると，ユーグの兄と，ケインという二人を捜さないといけないわけか。



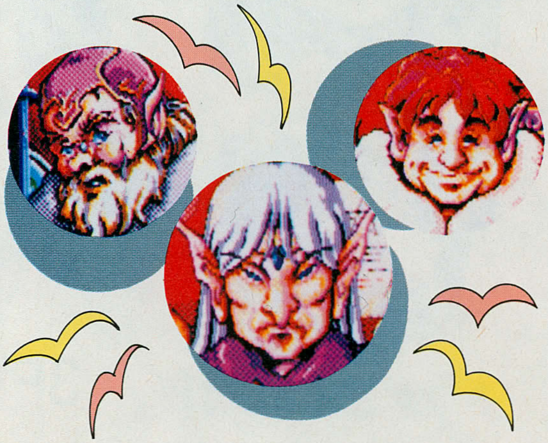
品　　名	値　段
ライトニングボルト	300
デススペル	900
テレポートマジック	700
デス・インテグレイト	800

道具の店ブリック

この店で売っているベヌラという草は，必ず買っておくようにしよう。塔の中で，すべりが悪くなっている宝箱を開けるために必要なアイテムなのだ。

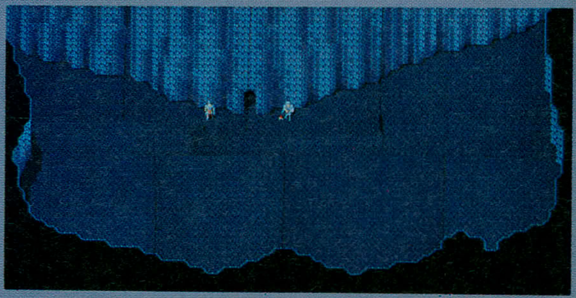


品　　名	値　段
干し肉	50
ゲミルポーション	400
クサ（ベヌラ）	600
ライフマント	2400



ゼグラードの塔

9階建ての塔を登りきると，そこは……



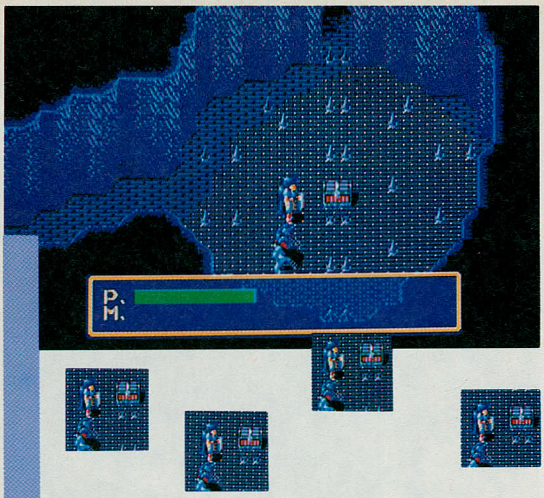
さて，問題の塔は9階建てで，マップを見ればわかるとおり，小部屋がいくつも連なった構造になっている。入ってすぐに気づくのが，モンスターたちがエラク強いということだ。第1部をわりと低いレベルでクリアしてしまった人は，しっかりと経験値を稼がないと，上の階へ行くほどツラクなるぞ。ボスとの対決の前に20～21ぐらいにしておきたい。

各フロアは，体力を著しく減らしてしまうトラップや，宝箱がめじろ押し。宝箱の中には，ゲミル・ポーション程度しか入ってないんだけど，ひととおりチェックしてみるといい。すべりをよくしてやらないと開かない宝箱もある。

ところで，ネムヌの町に戻ったときに，ピクシーが何者かによってさらわれてしまったことがわかる。いったい誰が……。待ってろ，ピクシー。きっと助けだしてやるぜ！

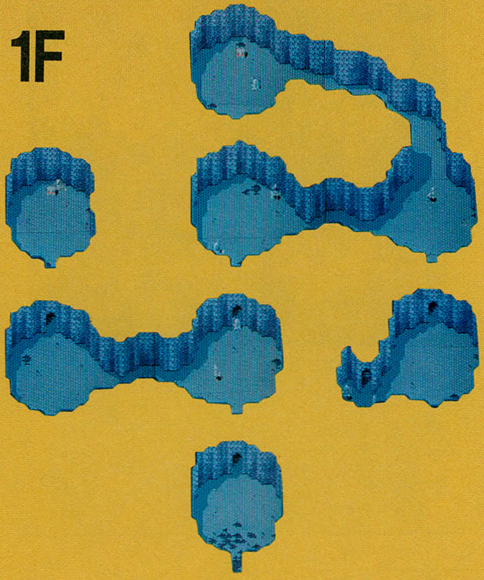


塔の入口でたき火をしていたのが，リューンという男。なんでもコイツも，主人公と同じ神の子孫らしい。「バドゥーを倒すのは俺だ」なんて，自信過剰なヤツだな。何を隠そう，行く先々で主人公の情報を集めていたのは，コイツなのだ。

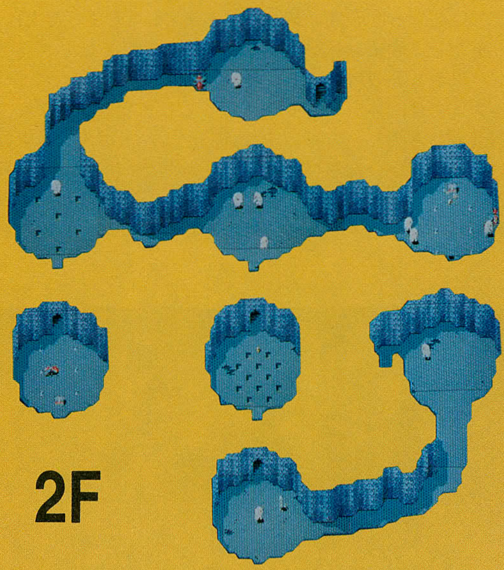


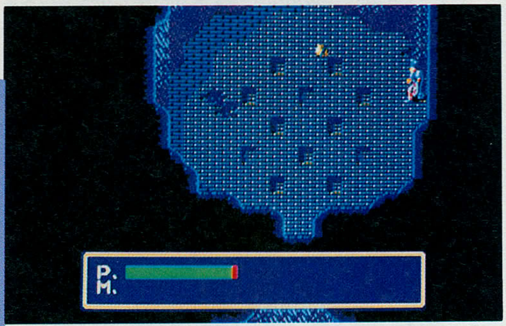
塔のフロアには，地面からトゲトゲがでてきて，主人公に多大なダメージを与えるトラップがある。他にも，宝箱を開けたとたんに，ドカン！なんてことも。

1F



2F

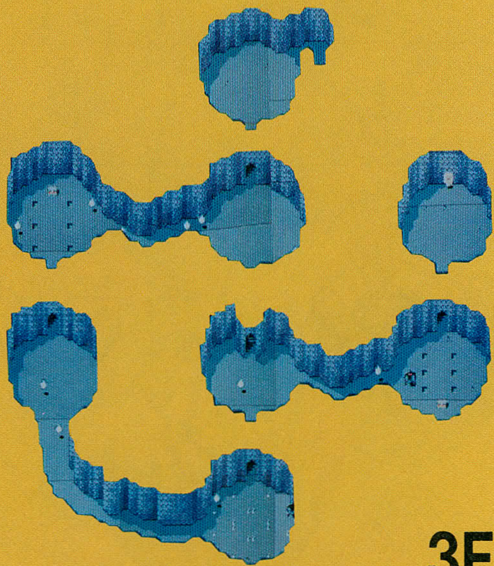




この写真については，あえて解説をつけません。アノ人たちの話を聞いたあとなら，ピンとくることでしょう。



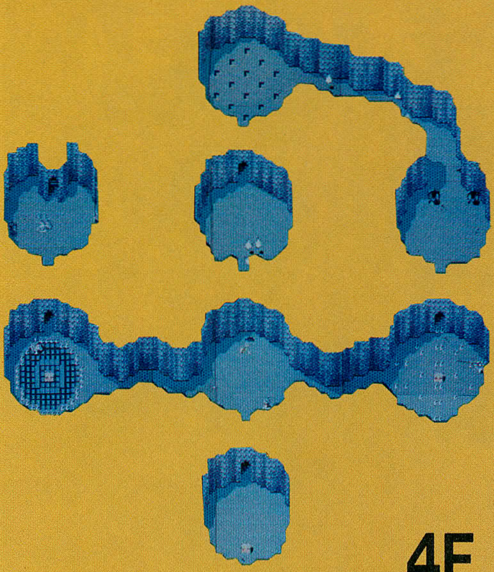
なんてオマヌケなヤツ！　だから未熟者のケインなんて言われちゃうんだよ。どこかでディスペル・マジック（魔法解除の魔法）を見つけてきてやらないと……。助けてやったあとにネムヌの町で再会すると，ちゃんとお礼の品をくれるぞ。



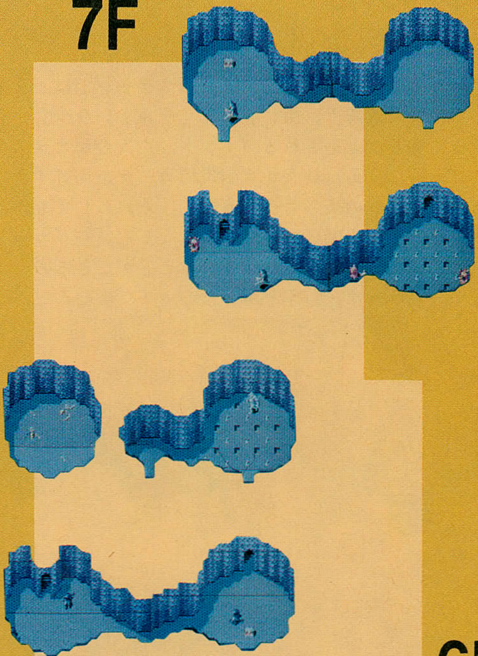
3F



あれほどユーグが心配していたにもかかわらず，その兄は塔の中ですでに朽ち果てていた。しかたない，その死霊の頼みを聞いてやるとするか。ユーグに会ってからここへ戻ってくると，またまた素晴らしいプレゼントがもらえるんだ。



4F



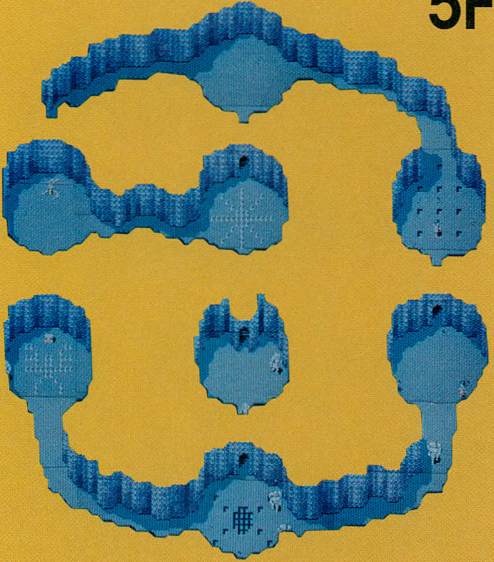
7F

6F



宝箱を開けると，ノームの夫婦がいた。なになに，子供がどこかへ行ってしまったんだって？　待てよ，こんなに小さいのなら，さっきのアレの中に入っているってことも……。

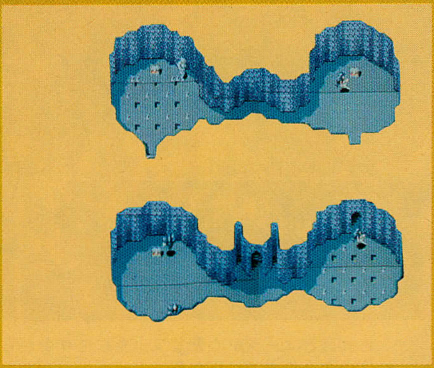
5F





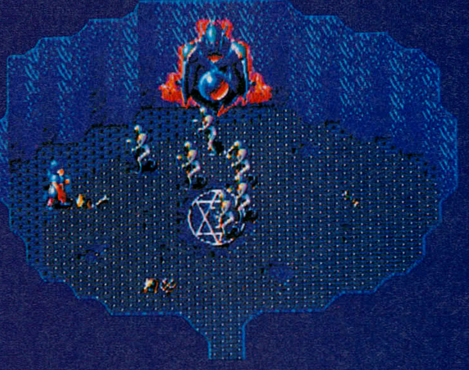
宝箱を開けようとすると……ガーン，落とし穴のトラップだ！　落ちてしまったら，テレポートの魔法を持ってないとハマりだ。セーブしてあるデータをロードしてやり直すしかない。

8F



ボスキャラ4

ネクロマンサー



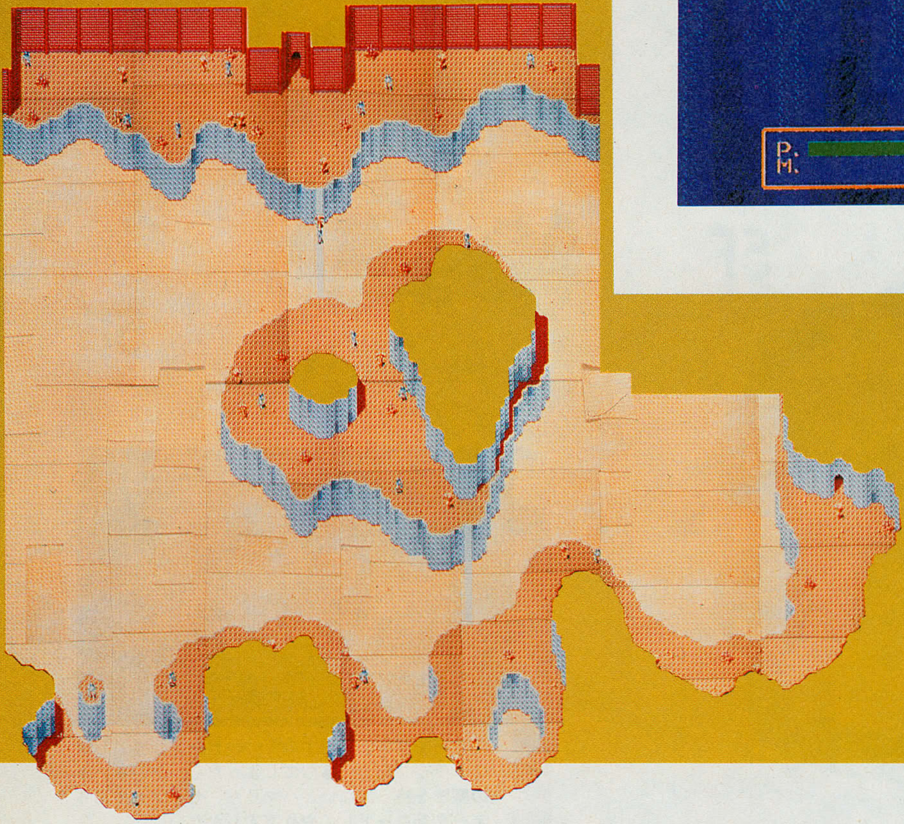
塔の9Fに潜むコイツが〝ビカム・アンデット〟という魔法を唱えると，地面からモゴモゴとゾンビたちが生まれて，主人公に襲いかかってくる。落ちている白骨を利用して半キャラずらしをしたり，斜めアタックを使ったりして，とにかく倒しまくるしかない。何回かのビカム・アンデットに耐えていると，ネクロマンサーは勝手に去っていってくれるのだ。



炎の地

王家の聖域へあと一歩

溶岩がドロドロと流れているこのステージでは，まず東にある洞窟に入ろう。中にいるレイチルという少女から，またまた頼みごとをされる（ホント，主人公がオタスケマンのゲームだなあ)。彼女から耐炎のカーテン用アイテムをもらったら，北の炎の砦へ一直線！　それにしても，洞窟の中にいた男から聞いた言葉が気になるぞ。「バドゥーを倒せるのが神の子孫なら，封印を解くことができるのも神の子孫……」うーん，封印を解いたのって，誰なんだろう？





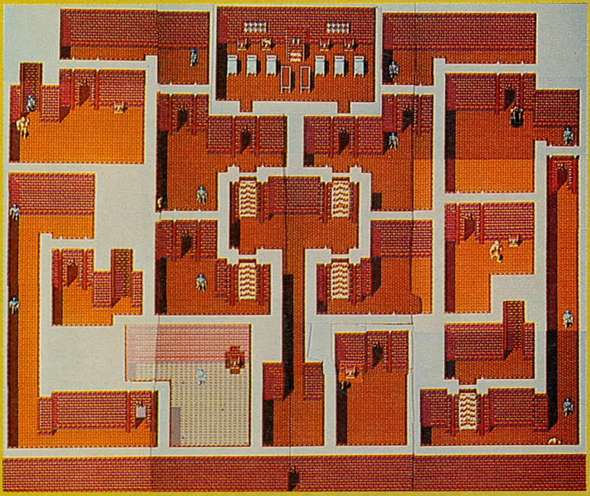
とっても熱そうな溶岩が周囲に流れているけど，落ちてダメージを受けたりすることはないので安心を。ただし，橋の上でモンスターに挟み討ちに会うとピンチだぞ。



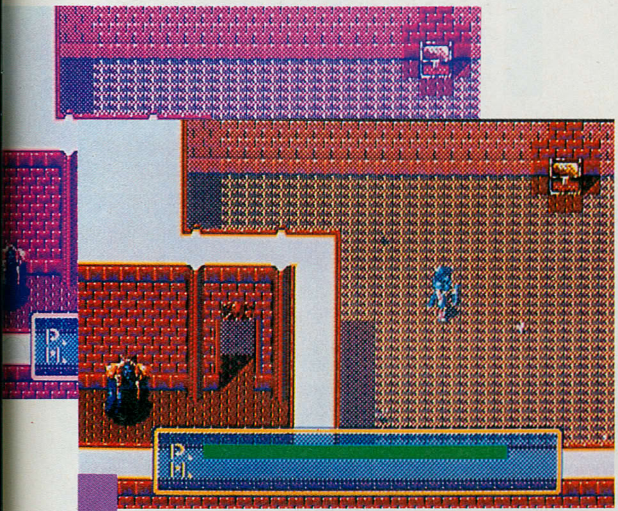
よしよし，じゃあその父さんを探してきてあげましょう。えっ，「炎の砦には最強のヨロイが“ガス室の宝箱”に隠されている」？　よくあなたがそんなことを知ってますね。まあいいや，覚えておこうっと。

炎の砦
ドラゴンの指輪を捜すのだ！

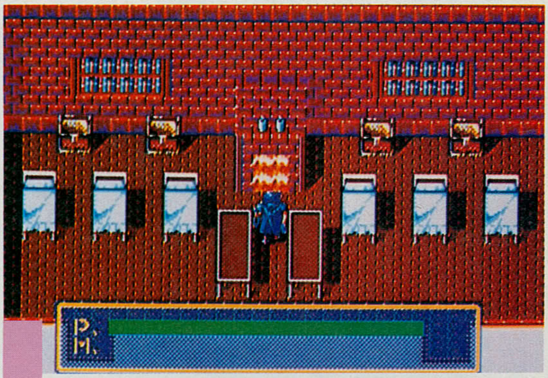
砦に入ったら，とりあえずはレイチルのお父さんを捜そう。ところどころにあるガス室は，ガスマスクを使えばダメージを受けることなく歩き回れる。もちろん，炎のカーテンを通過するには，耐火マントを装備しないとダメだからね。レイチルのお父さんから子供のための薬を受け取って，さらに砦の3階に行けないことを確認したら，再び炎の地の東にある洞窟へ戻るべし。おっと，この砦の中ではテレポートの魔法は使えないので気をつけてくれ。そこで得られるのが，二つの重要な情報。それにしてもドラゴンの指輪というのは……？　砦の2階のガスマスクを見つけた部屋で，かわいいペットちゃんにお願いすれば，その指輪を入手できるぞ。でてこい，ドラゴ〜ン！（あいあいさー）



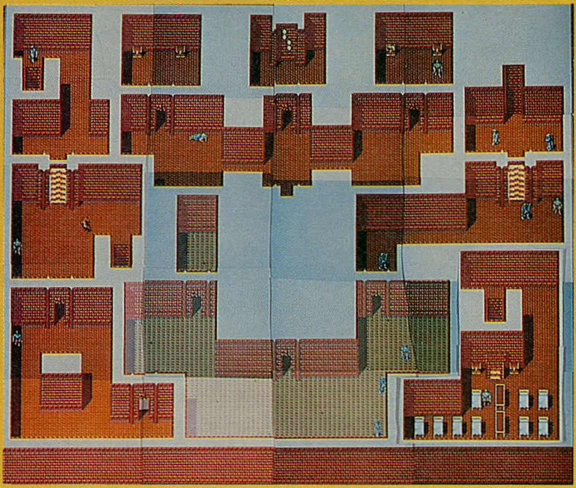
1F



ご覧のとおり，半透明な部分がガスの充満しているところ。うかつに足を踏み入れると，アッという間にゲーム・オーバーになっちゃうのだ。マイキャラが一定レベル以上に達していれば，右上の宝箱から，素晴らしい防具が手に入るヨ。

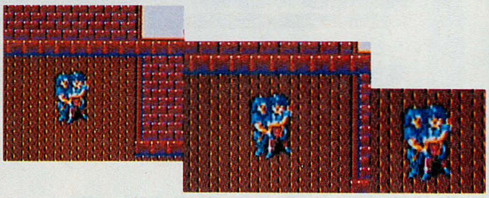


いかにも仕掛けのありそうな部屋。とは言え，ある情報を聞いたあとでないと，ここでは何もできない。宝箱にも，たいした物は入ってなかったりする。

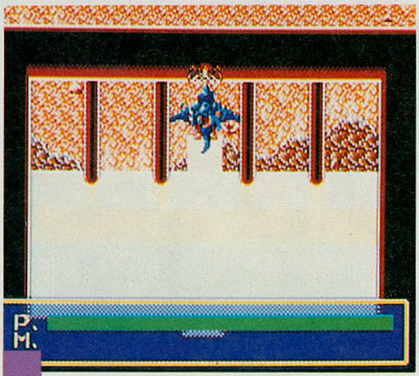


2F





レイチルのお父さん，ようやく見つけましたよ。さささっ，早く洞窟へ帰りましょう。と，そのとき，不気味な音が聞こえてきて……。

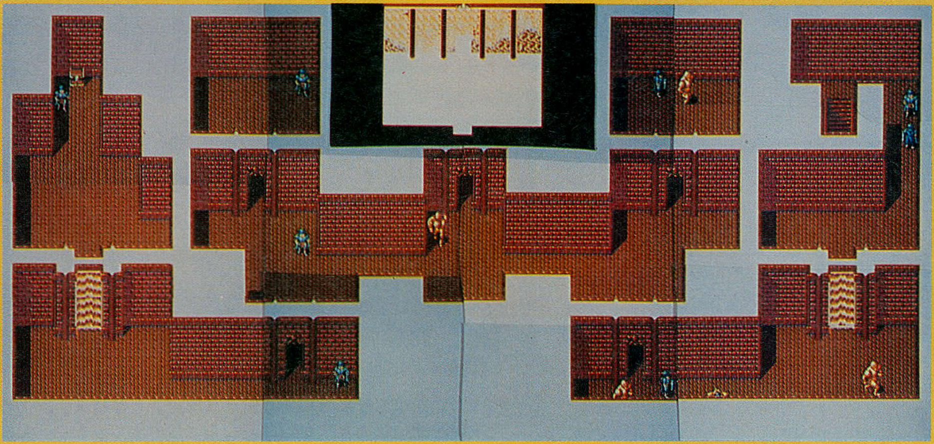


サーク・ディープルの赤も手に入った。指輪を使うと，ブルードラゴンが現れて……（それにはレベル25が必要）。待ってろよ，アリーシャ——じゃなかった，ピクシー！



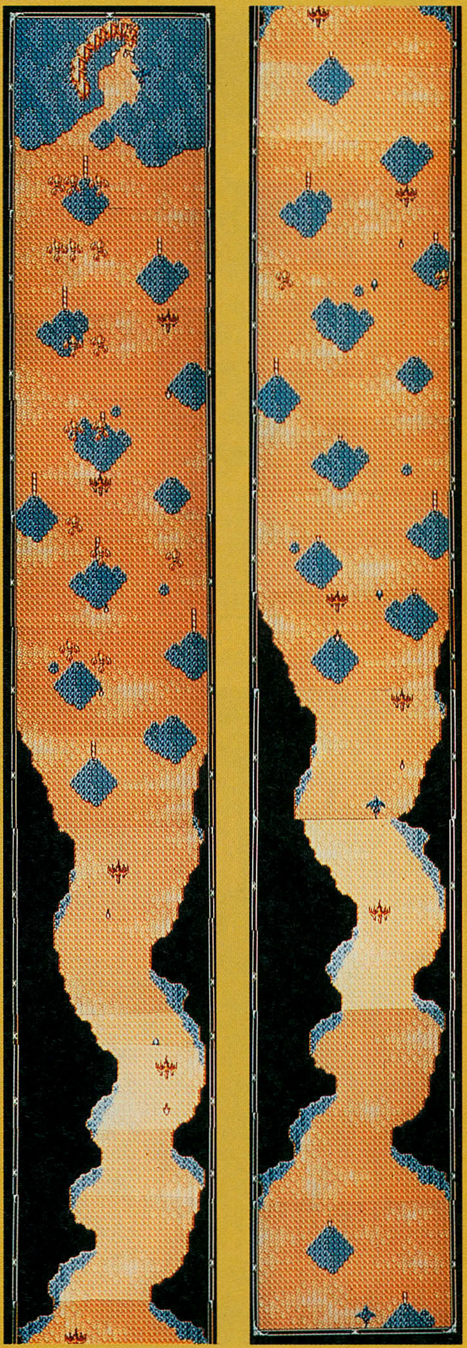
なんと，溶岩の上にかかっていた橋ゲタがなくなっている！　どうしたらいいのか，今一度レイチルの父にアドバイスをもらおう。泣かせてくれるぜ，おとっつぁん！

3F

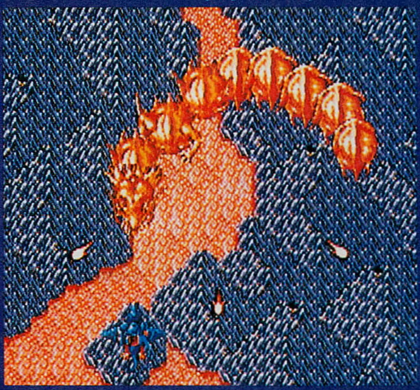


マグマの海
スコアはないけどシューティング・ゲームだ！

ドラゴンに乗っかって飛び立つと，予想もしなかったシューティング・ゲームがはじまる。それほど難しくはないので，敵の出現パターンさえ頭にたたき込めば，対処はできるだろう。壁に触れると即ゲーム・オーバーになってしまうので注意してくれ。スクロールが停止すると，ボスキャラとの対決だ！



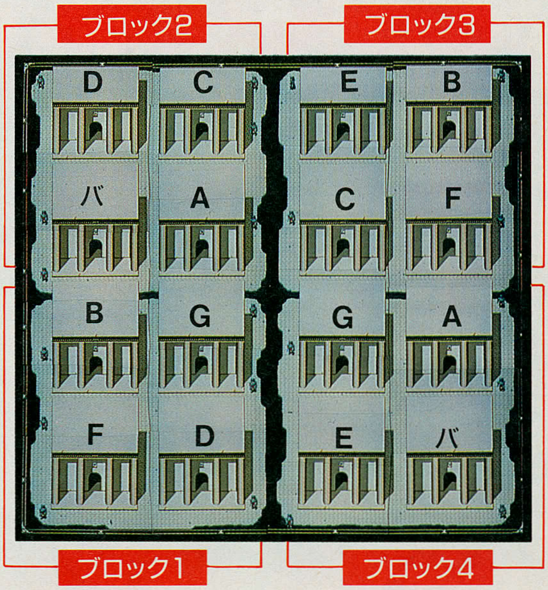
ボスキャラ5
サラマンダー



ときどき分裂弾を吐いてくるコイツの弱点は頭部。主人公の乗ったドラゴンの移動スピードはそこそこあるので，体当りさえしないように気をつけていれば，楽勝だーね。

聖域の神殿
今度はパズルゲーム。頭を使え！

シューティング面をクリアしたと思ったら，おつぎはちょっと難しいパズル面を突破しなくちゃいけない。まずはルールをご説明しよう。写真マップのとおり，全体が四つのブロックに分かれていて，それぞれのブロックに神殿が四つずつある。各神殿には，「A」～「G」または「バ」のマークがついていて，同じマークの神殿は，ワープし合うことができる。その条件のもとで，各アルファベットの神殿を1回ずつ通過して，最後に「バ」の神殿を通過すればいいのだ。ただし，一度とおった神殿に再び入ると，はじめからやり直しだ。さて，キミにはクリアできるかな？

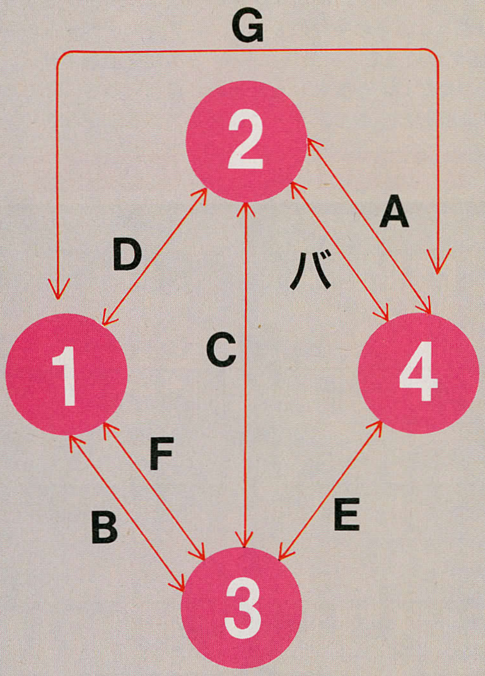




あの憎たらしいリューンが，サラマンダーにやられて倒れている。自分の力のなさを悟ったのか，二つの重要アイテムを主人公にたくして，さらにパズルのルールまで教えてくれるんだ。リューンと主人公の関係ってのも謎だよね。

パズルゲーム解法のヒント

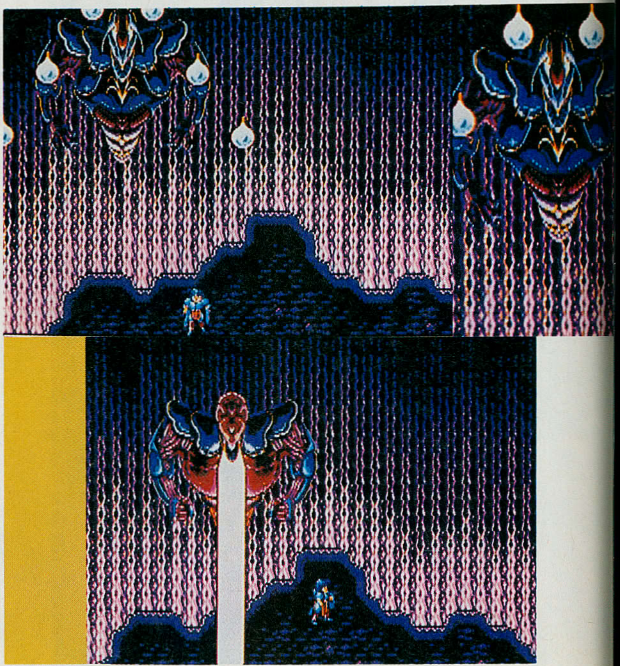
下の図を見てほしい。実は，このパズルゲームは一筆(ひとふで)書きを考えるのと同じことなんだ。全部の道をとおって，最後に「バ」の道をとおればOK。ただ，一筆書きの得意な人ならわかるだろうけど，この問題は，①と③からはじめたときは絶対に解けないのだ。このステージにきたとき，プレイヤーは最初に①にいるわけだから，わざとミスして②か④の位置まで移動させなくちゃいけないってわけ。これで解けたでしょ？



対決，悪の魔王バドゥー!!

ついに最後の決戦のときがやってきた。巨体のバドゥーは，宙を舞いながらレーザーや炎の玉の攻撃を仕掛けてくる。コイツと戦うためには，弾を発射できる剣に装備を替えないといけない。ファイター・エレメントたちよろしく，途中で真の姿を現すけど，レーザーをギリギリでかわすことさえできれば，敵じゃないぜっ！

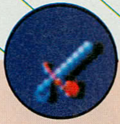




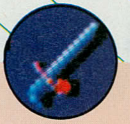
全アイテムガイド

SWORD

※( )内は，使用可能なレベル，武器屋での値段，魔法をかけてもらう値段



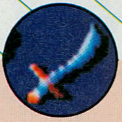
・ショート・ソード（1,200,100）
軽くて扱いやすい，60〜70cmの短剣。



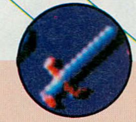
・グラディウス（4,900,450）
ショート・ソードよりも重いが，それだけ敵にダメージを与えられる。



・ファルシオン・ソード(9,2000,1000)
別名，円月刀。剣先がかなり湾曲している。



・セーバー（15,4500,2250）
切っ先の鋭さが売り物で，多くの戦士に愛用されている。

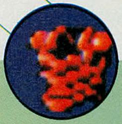


・ブロード・ソード（19,?,3500）
絶大な破壊力を持つ長刀。すでに誰かに買われてしまっていて，売り切れである。

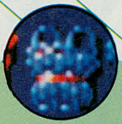


・グレート・ソード（25,?,?）
サーク・ディープルの力を受けると，先端から光の弾を放出できる剣。

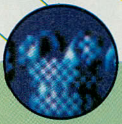
ARMOR



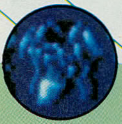
・レザー・アーマー（1,200,100）
硬い皮でできたヨロイ。



・リングメイル（5,1100,550）
小さな金属のリングをつなぎ合わせて作られている。



・チェイン・メイル（10,2100,1050）
細い金属製の糸で編まれたヨロイ。



・スケール・メイル（16,5000,2500）
レザーの上に小さな合金板を装着したもので，かなりの防御力を誇る。

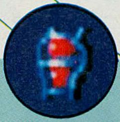


・ブリガンティー（20,7000,3500）
合金製で，全身を覆うことができるフル・プレート。



・プレート・メイル（22,?,?）
サーク史上最強のヨロイ。炎の砦に眠っている。

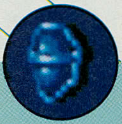
SHIELD



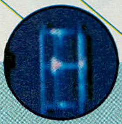
・スモール・シールド（1,200,100）
初心者でも手軽に扱える，小型の盾。



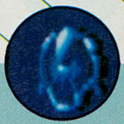
・ラウンド・シールド（4,1000,500）
曲線の形状が売り物。わりと丈夫。



・ラージ・シールド（10,1900,950）
ラウンド・シールドと同じくらいのサイズだが，厚みがある。



・タワー・シールド（16,4200,2100）
大型で扱いずらいが，防御力はかなり高い。



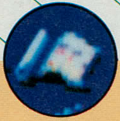
・シルバー・シールド(20,6900,3450)
銀の合板（クレリアではない）を使った頑丈な盾。



・ナイツ・シールド（22,13000,6500）
名誉ある戦士のために作られたという噂の最強の盾。

MAGIC

※（ ）内は，魔法屋で売っている値段



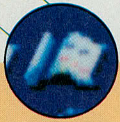
・ライトニング・ボルト（300）
STRの分だけ，周囲にいるモンスターにダメージを与えることができる。



・デス・スペル（900）
周囲にいるモンスターを一瞬にして消滅させる。



・テレポート・マジック（700）
一度行ったことのある町へワープすることができる。便利。



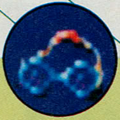
・デス・インテグレイト（800）
通路をふさいでいる岩を溶かせる。聖域裏ルートの洞窟での必需品。



・ディスペル・マジック（？）
現在かかっている魔法の効力を消し去る。一般の魔法屋では売っていない。

ITEM

※（ ）内は，道具屋で売っている値段



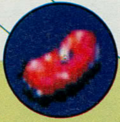
・町長のメガネ
フェアレスの町長がコレをなくして困っている。見つけると，メッセンジャー・ピクシーと会える。



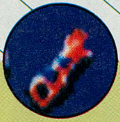
・王家の紋章
旅立ちの際に，ピクシーからもらえるアイテム。これを見せれば，聖域へのルートはフリーパス。



・パン（30）
食べると，体力をちょっと回復できる。



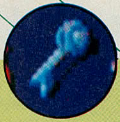
・干し肉（50）
食べると，パンよりも体力が回復してくれる。



・ガントレット（1000）
モルムの砦のある人物からタダでもらうこともできる。身につけると，攻撃力がアップ。



・プロテクション・リング（900）
装備すると，防御力が上昇する。元気になったフレイからもプレゼントされる。



・薬物庫の鍵
モルムの砦の1Fの薬物庫を開けるために必要。フラグを立てたあと，2Fの壁から取るべし。



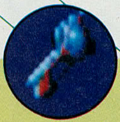
・傷薬
モルムの砦のケガをしている老人がほしがっている物。



・マスター・キー
ケガ老人からもらえる。モルムの砦の中のほとんどの扉を開けることができる鍵。



・スープ
お腹をすかせているオジサンに，持ってきてくれと頼まれる。何のスープかは謎。



・水圧調整室の鍵
マスター・キーでも開かないモルムの砦の二つの扉を開けられる鍵。スープをあげたオジサンが……。



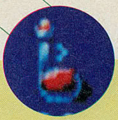
・ニルの箱
将軍ニル・バーウの「バヌワの町にいる妹フェル・バーウに届けてほしい」という手紙と共に置いてある箱。『サークII』への伏線か？



・サーク・ディープル（青）
未熟な者が超自然の〝サークの力〟を使いこなすために必要なアイテム。青はサークの〝精神〟を表わす。



・宝箱の鍵
海賊のアジトにある宝箱を開けるために必要。酔っぱらい海賊からもらえる。



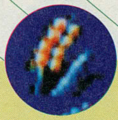
・ゲミル・ポーション
飲むと，体力が完全に回復する。塔や炎の砦の宝箱の中に大量に隠されているので，あまり買う必要もなし。



・ライフマント
装着すると，本来，体力回復のできない場所でも見事にヒット・ポイントを回復させられる。



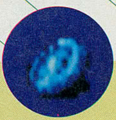
・赤い宝石
別名，導きの石。ロックバイターの第2,3門の間にある石像の封印を解くことができる。



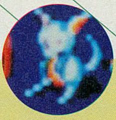
・ベヌラ
さびついている宝箱を，すべりをよくして開けられるようにする植物。



・海賊の酒
海賊のアジトのテーブルに置かれている酒。酔っぱらいの海賊に，持ってこいと命じられる。



・ESPメダル
魔力によって隠されているものが見えるようになる。ノルマナの町長さんの所有物。



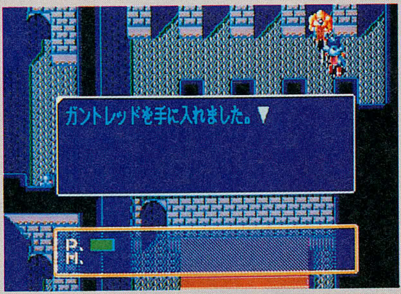
・ラヴィ
ホビットのケインが大事にしているペット。小回りがきくので，手が届かないところにある物を取ってきてくれる。

究極の選択？ Yes か NO か

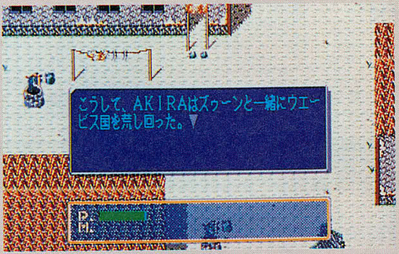
ゲーム中にときどき，[Y/N]の選択を迫られることがあるのは知ってるよね。そのときにわざと本来のストーリーの流れと逆のほうを選ぶと，おもしろい(?)ことが起こる場合があるんだ。その中のいくつかをご紹介しよう。



物語の最初のピクシーの依頼を断わると，町長の娘エリスに，こんなことを言われてしまう。もう一度町長の家に入れば，すぐにリカバーはきくヨ。



モルムの砦の1Fで,「スープを持ってきてくれないか？」というオッサンの頼みを3回つづけて断わると，なんと「これをやるから頼むよ」ってなカンジで，ガントレットがもらえてしまう！　ただし，つぎにもう1回断わると，それを取り上げられてしまうのだ。



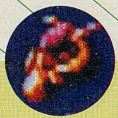
ノルマナの町を荒し回っているズゥーン。「さっきは助けてくれてありがとうよ。どうだ？　俺と組まねえか？」――この問いにYesと答えると……。BGMが演歌っぽいのが笑えるでしょ。



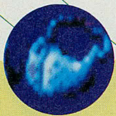
・耐火マント
炎の砦の中の“炎のカーテン”を通過するために，絶対必要。レイチルからもらえる。



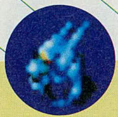
・奇跡の薬
いかなる病気でも治せるという伝説の秘薬。不治の病にかかっている息子を助けるため，レイチルの父はコレを探しに炎の砦へ向かったのだが……。



・サーク・ディープル（赤）
サークの“力”を表わす宝石。すでに持っているアイテムの中から見つかる場合と，宝箱から見つかる場合の2パターンがある。



・ガスマスク
炎の砦内のガス室で威力を発揮する。入手場所は，砦の2Fのどこかの宝箱。



・ドラゴンの指輪
ある場所で使うとドラゴンが現れ，主人公をマグマの海の向こうまで乗せていってくれる。

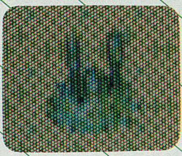


・サーク・ディープル（緑）
サークの“生命”を表わす。傷つき倒れたリューンからもらえる。

モンスター・データ・リスト

●グリーン・スライム

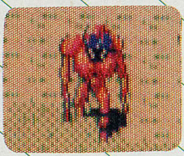
STR	35
DEF	25
HP	16
EXP	4
GOLD	3



出現地　フェアレスの町周辺

●トロール

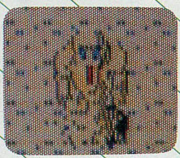
STR	48
DEF	30
HP	30
EXP	10
GOLD	14



出現地　草原・河辺付近

●サンドマン

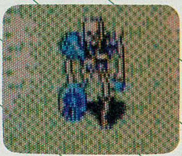
STR	86
DEF	58
HP	55
EXP	55
GOLD	34



出現地　モルムの崖

●スケルトン

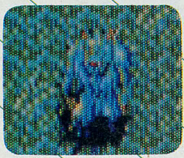
STR	38
DEF	26
HP	20
EXP	6
GOLD	5



出現地　フェアレスの町周辺

●ワーウルフ

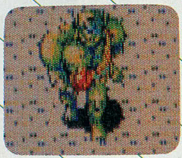
STR	60
DEF	38
HP	40
EXP	30
GOLD	20



出現地　森林

●サイクロプス

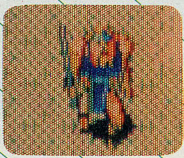
STR	124
DEF	74
HP	90
EXP	99
GOLD	42



出現地　モルムの崖

●オーク

STR	43
DEF	26
HP	35
EXP	8
GOLD	8



出現地　草原・河辺付近

●トレント

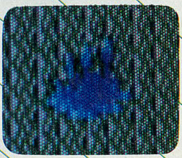
STR	82
DEF	65
HP	60
EXP	35
GOLD	26



出現地　草原・モルムの崖手前

●ブルー・スライム

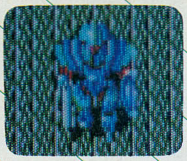
STR	96
DEF	54
HP	65
EXP	68
GOLD	32



出現地　モルムの砦1F

●デビル・ファイター

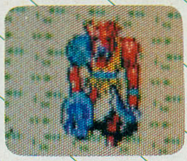
STR	105
DEF	70
HP	75
EXP	86
GOLD	35



出現地　モルムの砦1F

●コボルド

STR	146
DEF	80
HP	90
EXP	170
GOLD	40



出現地　毒沼付近

●ゴブリン

STR	254
DEF	124
HP	200
EXP	220
GOLD	52



出現地　聖域裏ルートの洞窟

●プチデビル

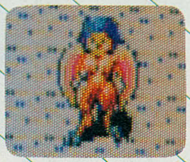
STR	98
DEF	60
HP	80
EXP	125
GOLD	46



出現地　モルムの砦2F

●ハーピー

STR	168
DEF	88
HP	100
EXP	190
GOLD	48



出現地　ゴンドラ乗り場の崖

●ズゥーン

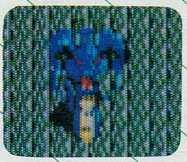
STR	290
DEF	170
HP	350
EXP	500
GOLD	60



出現地　ノルマナの町

●ドゥール

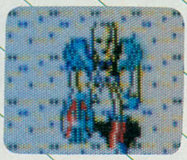
STR	105
DEF	66
HP	80
EXP	103
GOLD	41



出現地　モルムの砦2F

●アンデッド・コボルド

STR	180
DEF	110
HP	110
EXP	232
GOLD	42



出現地　ゴンドラ乗り場の崖

●デス・ファイター

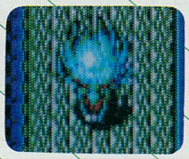
STR	270
DEF	148
HP	210
EXP	230
GOLD	54



出現地　聖域裏ルートの洞窟

●スピリッツ

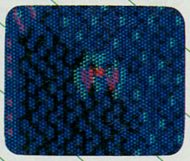
STR	112
DEF	74
HP	85
EXP	114
GOLD	38



出現地　モルムの砦3F

●吸血コウモリ

STR	164
DEF	80
HP	60
EXP	30
GOLD	10



出現地　聖域裏ルートの洞窟

●オティウ

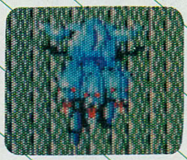
STR	300
DEF	160
HP	240
EXP	270
GOLD	56



出現地　聖域裏ルートの洞窟

●ケルベロス

STR	132
DEF	78
HP	120
EXP	120
GOLD	50



出現地　モルムの砦3F

●ローパー

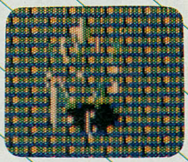
STR	210
DEF	132
HP	170
EXP	190
GOLD	50



出現地　聖域裏ルートの洞窟

●ゴースト・ファイター

STR	310
DEF	160
HP	250
EXP	400
GOLD	50



出現地　ゼグラードの塔1F

●バジリスク

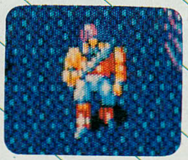
STR	66
DEF	52
HP	40
EXP	60
GOLD	28



出現地　草原・河辺付近

●海　賊

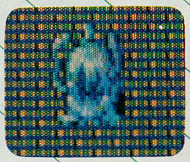
STR	240
DEF	110
HP	180
EXP	210
GOLD	56



出現地　聖域裏ルート海賊のアジト付近

●ゲル

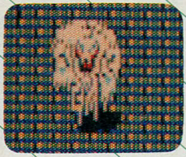
STR	276
DEF	150
HP	200
EXP	340
GOLD	38



出現地　ゼグラードの塔1F

●ゴースト

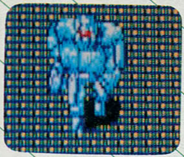
STR	275
DEF	155
HP	280
EXP	440
GOLD	50



出現地　ゼグラードの塔2F

●ストーン・ゴーレム

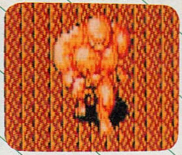
STR	480
DEF	260
HP	360
EXP	570
GOLD	55



出現地　ゼグラードの塔5,6F

●ファイアー・ボルゲン

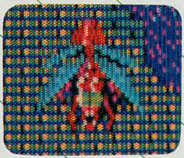
STR	620
DEF	300
HP	850
EXP	1800
GOLD	66



出現地　炎の砦1,3F

●ドラゴンフライ

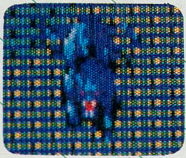
STR	300
DEF	165
HP	270
EXP	220
GOLD	62



出現地　ゼクラートの塔2F

●ヘルハウンド

STR	460
DEF	250
HP	430
EXP	600
GOLD	48



出現地　ゼグラードの塔6F

●グレイス

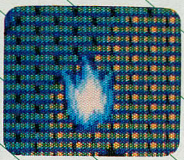
STR	610
DEF	260
HP	840
EXP	2100
GOLD	74



出現地　炎の砦1,3F

●ウィルオーウィスプ

STR	320
DEF	158
HP	240
EXP	360
GOLD	38



出現地　ゼグラードの塔3,4F

●レイス

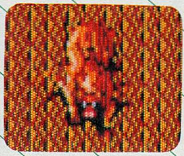
STR	500
DEF	270
HP	460
EXP	880
GOLD	64



出現地　ゼグラードの塔7,8F

●グノッケル

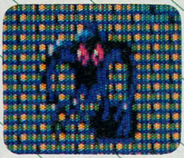
STR	900
DEF	299
HP	940
EXP	5300
GOLD	72



出現地　炎の砦2F

●シャドー

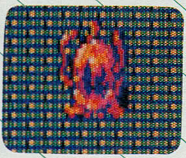
STR	360
DEF	184
HP	290
EXP	400
GOLD	50



出現地　ゼグラードの塔3,4F

●レッドゲル

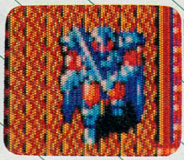
STR	470
DEF	256
HP	410
EXP	640
GOLD	50



出現地　ゼグラードの塔7,8F

●ナティス

STR	800
DEF	330
HP	960
EXP	10500
GOLD	80



出現地　炎の砦2F

●ビヨンド

STR	380
DEF	200
HP	320
EXP	395
GOLD	40



出現地　ゼグラードの塔4F

●ファイアー・ドゥール

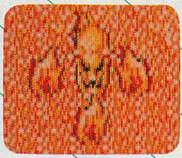
STR	480
DEF	250
HP	590
EXP	999
GOLD	62



出現地　炎の地

●ファイアー・ディスペンタル

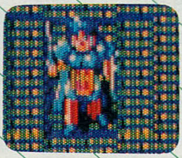
STR	920
DEF	400
HP	860
EXP	3900
GOLD	1600



出現地　シューティング面

●ドッペルゲンガー

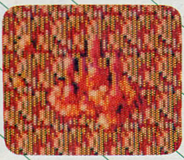
STR	400
DEF	210
HP	370
EXP	560
GOLD	52



出現地　ゼグラードの塔5,6F

●ファイアー・スライム

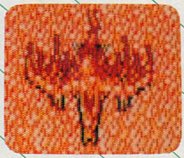
STR	516
DEF	278
HP	710
EXP	1100
GOLD	74



出現地　炎の地

●ファイアー・ドラゴン

STR	?
DEF	836
HP	850
EXP	2900
GOLD	1100



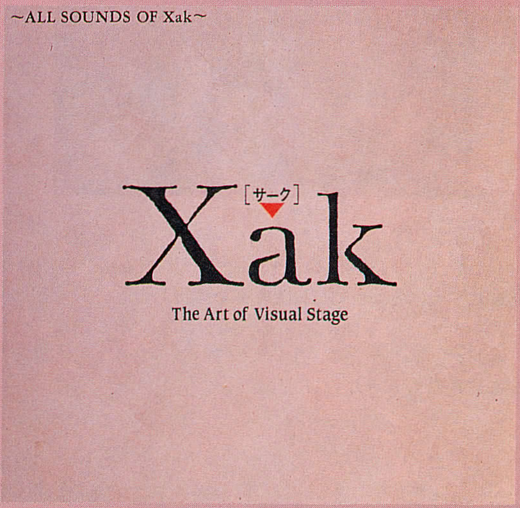
出現地　シューティング面

関連CD

『サーク』のオリジナルBGMを残らず網羅した1枚が，ポリスターより発売されている。ストーリーどおりの曲順で収録されているので，ゲームの思い出が頭に甦って（よみがえ）くる人もいるのでは？

『ALL SOUNDS OF Xak～サーク全曲集』

発売元：ポリスター
メディア／価格：
CD　H24X-10003　2,472円（税込）
CT　H21X-3503　2,163円（税込）
収録曲：①Xak 1②フェアレスの町③教会④メッセンジャー⑤ショップ⑥悲しみ⑦やすらぎ⑧微笑み1⑨微笑み2⑩不安⑪町へ⑫バトル・フィールド⑬緑の大地⑭邪悪な木⑮砦への道⑯砦⑰水龍⑱ノルマナの町⑲青い海⑳洞窟㉑ロック・バイター㉒ファイアー・エレメンタル&ウォーター・エレメンタル㉓合体エレメンタル㉔エンディング1㉕アイキャッチ㉖ネムヌの町㉗地の下の塔㉘ネクロマンサー㉙炎の地㉚炎の砦㉛炎の地，上空㉜サラマンダー㉝聖域へ㉞封印の地㉟バドゥーの驚異㊱勝利㊲エンディング2㊳メッセージ㊴レベルup㊵GETアイテム㊶ゲームオーバー㊷ゲームオーバー2



サーク㊙テクニック

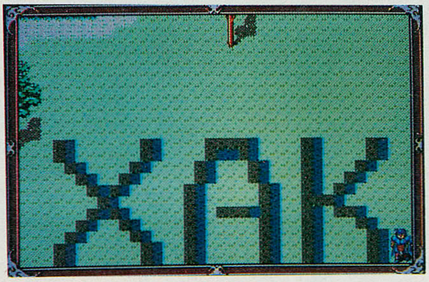


スペシャル・メニューを開く！

ゲームをプレイ中に，Y,M,Y,Nの順でキーを押す（CAPSキーはロックしないこと)。すると，「スペシャル・メニュー」というヤツがオープンして，いろいろな設定ができるようになるのだ。なんと，どこでも自由に移動できたり，魔法を自由に持てたり……。ただし，このメニューでも，経験値や所持金を増やしたり，無敵になったりするものは，このままでは使えない。何かをすればすべて使えるようになるというマイクロキャビンからの情報なんだけど……。だれか，見つけて！

秘密の地上文字

スペシャル・メニューで「どこでも移動」を選んで地上を歩き回っていると，写真のような「XAK」という巨大な地上文字が見つかる。なお，バジリスクのうろつく面と，スケルトンのいる面との画面の切り替わるギリギリのところまでマイキャラを移動させ，セーブした直後，ロード――これでもその地上文字のところへ行くことができる。やってくれるぜ！

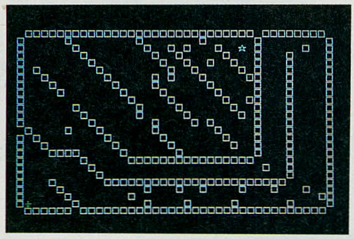


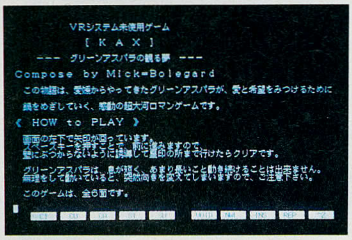
デモ・メニューを開く

これまたPC-98版のみで確認されているんだけど，ゲームを立ち上げるときにCTRLキーをずっと押していると，デモ・メニューというウインドゥが開かれる。そこでは，オープニング，エンディング1，エンディング2のうちの好きなデモが見れちゃうんだ。

裏ゲーム“KAX”を遊ぶ

PC-98版のディスク2の中に，KAXというディレクトリがある。それをMS-DOS上から読み込めば，とても単純だけど深みにハマる“KAX”というゲームが遊べるぞ。







Message from Creator

ひたすらグラフィックが大変だったのさ

ゲーム・デザイン&グラフィック等担当　柳島秀行

やあ，みんな。私がゲーム・デザイン，シナリオ，キャラクターなどを含むグラフィックを担当した，柳島ってんだ。以後よろしくね。

さて，『サーク』に関するスタッフ・コメントってことだけど……うーむ，何から書こうか。いろいろあったからね。まあ，ここでは，よくあるパターンで苦労話ってやつを書こう。

苦労したことと言えば，〝グラフィック〟――これしかないんだよね。ボクの仕事の8割がたは，こいつに費やされてしまったと言ってもいいだろう（9割かな？）。いやー，本当に苦労させ，ラレラレってなぐらいに，ハマッてしまったんだ。何十日徹夜したことか（ウルウル）。

特にハマったのは，マップ・キャラクターとマップ・アトリビュートなんだ。

マップ・キャラクターでは，「ゲッ，しまった，屋根の3番目にマスク・パターンを設定するのを忘れた！」とか「ドッヒァーッ，12番と118番キャラのとき，つなぎ目がおかしい！」など，8っちゃん（PC-88）でエディットしていたんだけれど，大変だったなーっ。

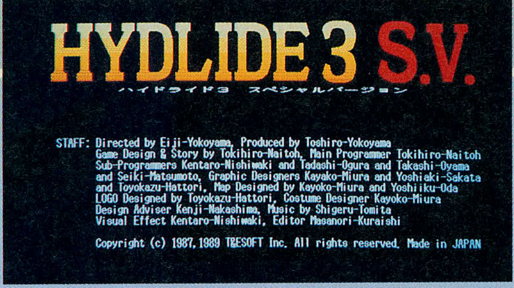
それでもってマップ・アトリビュートでは（アトリビュートって言うのは，歩ける，歩けない，マスクありか，なしか，といったマップの持つ属性を設定しているものなんだ），「ゲロゲロ，35番は特殊なマスクだった」とか「ワー，どうして壁が歩けるんだー」などなど，特に失敗が多かったんだよねーっ。なぜかと言うと，アトリビュートの設定をテキストで，しかも2進数でビットの足し算をして書かなければならなかったんだよ。これには本当にマイッタよ。フーッ。

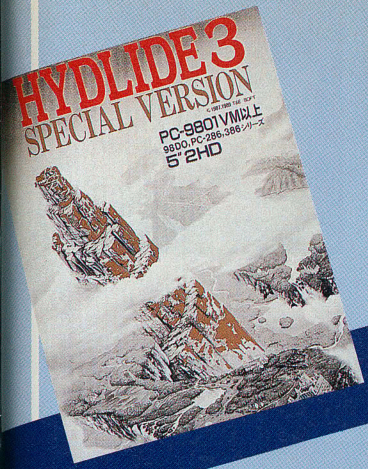
アッ，そうそう，モンスター・キャラのエディットと，モンスターの動きパターンなんかも苦労したっけ。イベント・グラフィックもツラかったなー。まったく，グラフィックってヤツには，ほとほと疲れさせられたよ。フーッ，フーッ。

ムムムーッ，さっきからグラフィックのことしか書いてないな。そう言えば，シナリオも多少は苦労したっけ。なにせグラフィックにかかりっきりで，あまり力を入れてできなかったんだ。今，思い起こすと残念でしょうがないよ。もう少し手を加え，ラレラレってなぐらいできれば……。トホホッ。

ん，ウォーッ，しまった，もう残りスペースが少なくなってしまった。

んっ，あーっ，とりあえずこれからもマイクロキャビンのゲームをヨロピク!!





ハイドライド3 SPECIAL VERSION

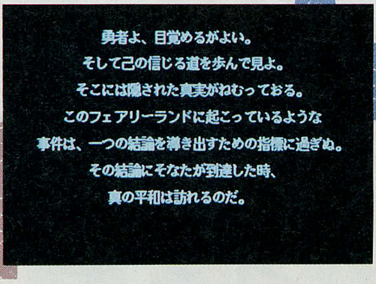
あの『ハイドライド3』がグレードアップして再登場

●対応機種／価格：
PC-9801シリーズ（5インチ2HD／3.5インチ2HD）7,800円
●発売日：'89年9月9日
●発売元：T&E SOFT

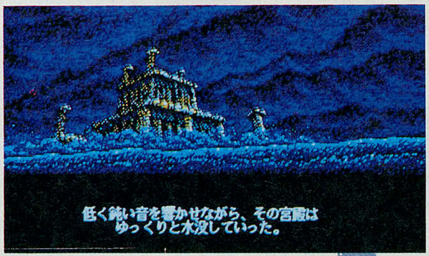
PC-98シリーズ用としてリメイクされた『ハイドライド3 S.V.』。ここでは，他の機種のバージョンと比べて，どこがどう変わったのかをチェックしてみるぞ。このページと『チャレンジ！ AVG&RPG Ⅳ』があれば，もう『ハイドライド3』については完璧だね！

オープニング・デモが変わった！

これはもう見てもらったほうが早いでしょう。ストーリーの導入部をキレイなグラフィックで紹介してくれるんだ。スクロールだけだった他機種版と比べると，すごく豪華。



こういう文字が最初にでてくる。いったい，誰の呼びかけなんだろうか？



湖に沈んでいく「失われた宮殿」。ラプラスの魔じゃないぞ。



人々が寝静まった森の街。少し離れたところに突如，火柱が噴き上がり，轟音があたりを包む。



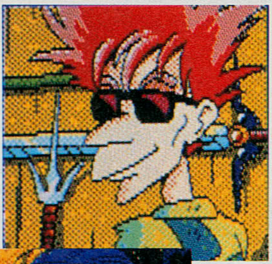
美しい星空に浮かび上がったこの邪悪な影の正体は……？　さあ，冒険だ！

登場人物たちの顔のグラフィックが付加!

お店に入ったり城に入ったりしたときに，メッセージに加えてそれぞれの人の顔のグラフィックが表示されるようになった。ちゃんと口パクもしてくれるぞ。予想外の顔をしている人もいるなあ。水のお城の王様が若かったというのにはビックリ。



・ラックイン



・武器商店〝風太郎〟



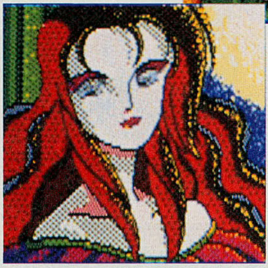
・Number13（店員）



・魔道士の館



・なんでも屋ポチ



・Number13（ホステス）



・ジャストイン



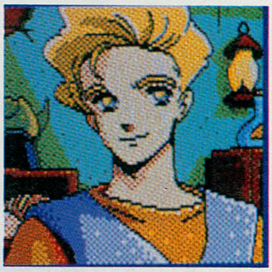
・水のお城



・天空の城



・武器商店
〝ばくれつ屋〟



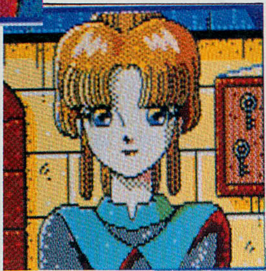
・なんでも屋〝ぼんぼん〟



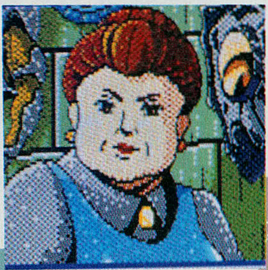
・聖なる寺院

・キッドの宿屋





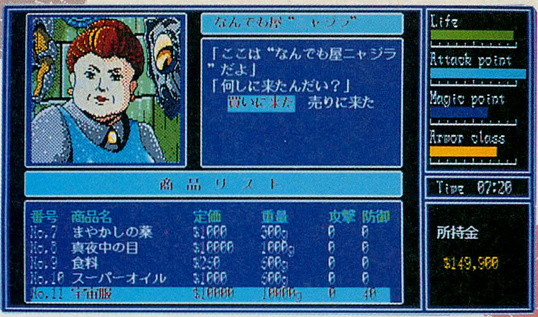
・幻想の宿屋



・なんでも屋
〝ニャジラ〟

宇宙コンパスが宇宙船のある方向と距離を教えてくれる

以前のこのゲームでは，宇宙ステージで宇宙コンパスが示してくれる自分の座標をたよりに，宇宙船のある場所を調べなければならなかった。しかし，『S.V.』では，宇宙コンパスの性能が大幅に（？）アップ。宇宙船のある方向と，自分のいる場所からの距離を表示してくれるのだ。これで方向オンチの人も大丈夫。



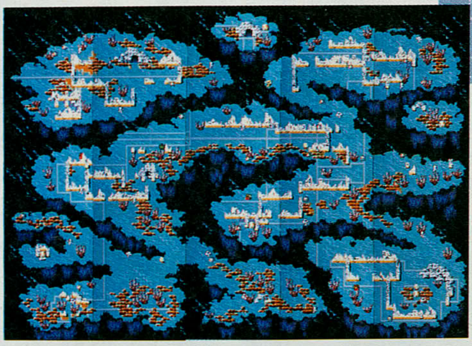
このバージョンでは，宇宙ステージ以外でも宇宙服が必要となるのだ。



ふむふむ，これならもう迷わずにすむね。

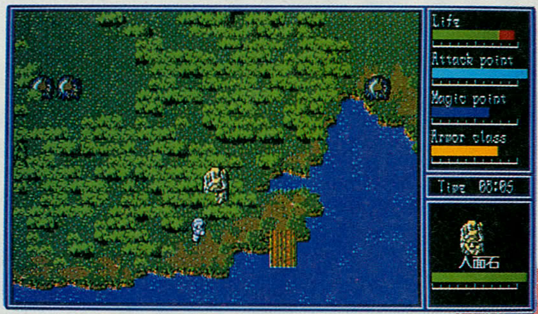
ニューステージ「水中面」ができたっ！

『S.V.』には新しい世界が加わったとかねてから報じられていたけど，その正体は「水中面」。ザッとご覧のような世界だ。ここへ入るためには，異次元世界のどこかにある〝飛び込み台〟からエイッと身を投じればいい。オッと，もちろんそれなりの準備をしとかないと，窒息してゲーム・オーバーになっちゃうからね。このステージでやるべきことは，5個の〝水晶玉〟と〝不思議なサンゴ〟集めること。それらを合成すると，例のアイテムに変わってくれるってわけ。これであの洞窟に入れるぞ！



銀行がなくなった

もろもろの事情で閉店していてゲームをクリアしたあとにはディスコにまでなってしまった，森の街の銀行。PC-98版ではそれがなくなって，その位置には宿屋が配置されている。ではオリジナルの宿屋がある場所はどうなっているのか――なんと，森の街に魔道士の館ができているのだ！とは言っても，そこで教えてもらえるのは，最初のほうの魔法だけ（「移動」まで）。残りは天空の街でってことなんだ。



これがその飛び込み台だ。勇気を持ってジャンプ！

幻想の街で宇宙服を売っている！

禁断の洞窟へ入るために必要なアイテム「聖水」が『S.V.』では店で売っていない。どうやって手に入れたらいいのかは，あとを読んでもらうとして，店の商品リストの中に「宇宙服」というのが入っているのに注目してほしい。そう，なんとあの宇宙服が10,000ゴールドで売られているのだ。もちろん，ジムの宮殿内でも手に入るけど，宇宙ステージを突破したあとに売っちゃう人もいると思うので，そういう人はここで買い直そう。なにしろ，あそこへ入るためには，宇宙服が必需品なんだから……。

新たなザコキャラ&ボスキャラ大公開！

ニューフェイスのザコキャラ4匹，デカキャラ3匹をまとめてご紹介しよう。なお，ザコキャラたちは，いずれも水中面に出現する。



・キングタートル

・クラッチャー



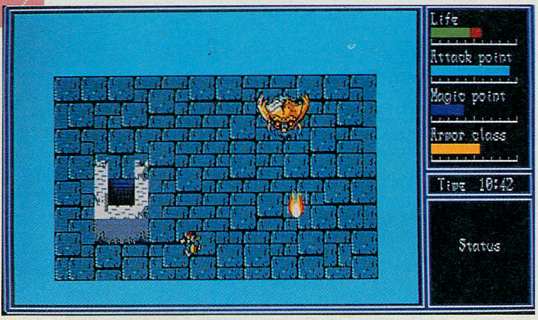


・シーホース

・人魚



倒すとEXPが2000も入るけど善のキャラなので精神力がガタ落ちしてしまう。



・ビッグフライ
ハーベルの塔の最上階で出現する。正面に主人公キャラがくると，火の玉を吐く。倒すと，「××の石」がもらえる。



・ダーク・スクウィット
水中面に潜むボス。ときどき自分を中心とした円内に電気のシールドを張る。倒すと，聖水を作るための重要なアイテムが手に入る。



・バラリス
ハイドライド・シリーズおなじみの悪役キャラとなったコイツは禁断の洞窟の最後の部屋で出現。ワープを繰り返しながら，白い誘導弾を発射する。倒すと，「××××の像」が入手できる。

エンディング・デモが変わった

こればっかりはやはり自分の手で見ていただきたい。より美しくなった数々のグラフィックが，物語の終幕を飾ってくれるのだ。







RPGマップ&データのお部屋

『ドラクエ』とかのRPGが好きでも，3D迷宮型のはちょっと……という人が世の中には少なからずいることと思う。ファミコンでヒットした『ウィザードリィ』にしても，自分自身の手でちゃんと全マップを書いたなんていう人は，非常に少ないのではないだろうか。

方眼紙のマス目の上に少しずつ線を書いていって，1枚の地図が完成した喜びというのは，言葉で言い表せないものがある。だけど，それが3DタイプのRPGを一部のマニアにしか遊べないものとしているのなら，少々考える必要があるのかもしれない（とは言っても，ボクは全面的にマッピングを否定するわけではないが）。

本パートでは，3DタイプのRPG3作を取り上げ，そのマップをドーンと掲載してみた。これを参考にして，今まで3Dタイプを敬遠していた人が，RPGの新たな魅力を見つけてくれたらうれしい。なお，どの作品もマップの掲載は途中までにとどめてある。あとの部分は，ぜひ自分で挑戦していただきたい。また，ソフトハウスから提供していただいた資料なども載せてみたので，ご活用のほどを。

ウィザードリィⅣ
—*The Return of WERDNA*

『I』～『III』と一転して，主人公が悪の親玉ワードナという奇想天外なこのゲーム。地下10階で長き眠りから目覚めたワードナが，モンスターどもを引き連れて，狂君主トレボーに奪われた（奪い返された）アミュレットを取り戻すことがゲームの目的だ。正義が主人公，悪が敵というパターン化されていた関係を入れ替えた着想はサスガ。ウッドヘッドさん，やってくださる。

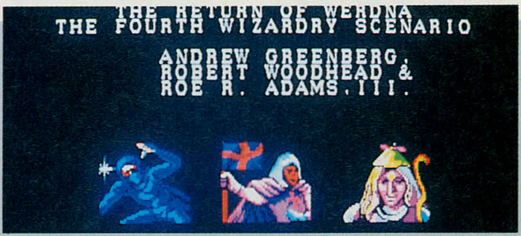
なんと言っても注目すべきは，そのゲーム・システムだ。各フロアにある“ペンタグラム”に行くと，12種類のモンスターの中から3種類を召還(しょうかん)して，パーティのメンバーにすることができる。このモンスターの面々が，『ウイズI～III』でおなじみの連中なのだ。今まで自分がさんざん苦しめられた，パラライズやクリティカル・ヒットが敵（冒険者たち）に決まっていくのを見ているのは，実に快感。上のフロアへ上がるほど，強いモンスターたちを召還できるようになっている。また，経験値のたぐいは一切なく，上の階のペンタグラムへ行くと，ワードナのレベルがひとつ上がり，新しい呪文を使えるようになる。

プレイヤーが操作できるのは，常にワードナのみ。パーティ内のモンスターたちは，戦闘時にそれぞれ勝手な行動をとる——と，これを聞いて，ピンとくる人もいるんじゃないだろうか。そう，発売してないのに89年のゲーム界を揺るがせつづけた『ドラゴンクエストIV』が，やはりAIと呼ばれる戦闘システムで，似たようなことをやっているのだ。おそらく，この『ウイズIV』のシステムからなんらかの影響を受けているんじゃないかと思われる。

もっとも，『ウイズIV』のパーティ内のモンスターたちは，とても『ドラクエIV』ほど頭が良くなくて，的はずれなこともバンバンやってくれる。たとえば，ワードナは魔法使いだから，僧侶系のDIOSやMADIなどの体力回復呪文を使用することができない。代わりに，パーティ内の連中にそうした呪文をかけてもらいたいのだが，これがなかなかうまくいかない場合が多くて，ゲーム・オーバーの画面をしばしば見ることになってしまう。

こう書くと不満がありそうだけど，否，そんなことはない。コミュニケーションがキチンと取れていない種族間の関係を実にうまくシミュレートしていると思うのだ。

——と，ゲームがはじまってしばらくは，このシステムで



●対応機種／価格:
PC-9801シリーズ(5インチ2HD×1/5インチ2DD×1/3.5インチ2DD×1)
PC-8801シリーズ(5インチ2D×3)
X1/X1turboシリーズ(5インチ2D×3)
FM-7/NEW7/77/AVシリーズ(5インチ2D×3/3.5インチ2D×3)
価格はすべて12,800円
●発売日:'88年12月16日
●発売元:アスキー(©Sir-Tech)



けっこう楽しむことができる。10階，9階……うーん，やっぱりウイズはおもしろいぜ！

ところが。8階，7階……あれ？

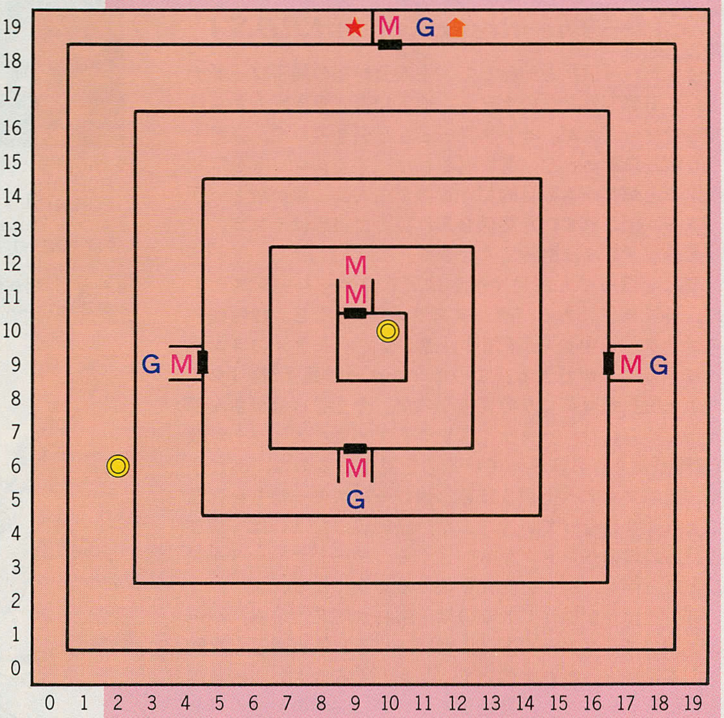
途中で，明らかにこれまでのウイズ・シリーズと何かが異なることをキミも膚で感じることになるだろう。個人的な見解かもしれないが，『ウイズIV』は，究極のパズルゲームという言葉がピッタリのような気がするのだ。

まず，マップの作りがこの上なく陰湿(いんしつ)。ランダムに壁の位置が変わってしまうフロアや，立体迷路のコズミック・キューブなど，ひたすらマッピングがしずらいように構成されている。

それと，アイテム関係。たとえば名作『ウイズI』では，極端な話ブルーリボンさえも必要なく，目的を遂行するまで，特殊なアイテムをひとつも使わなくてもなんとかなった。ところが『IV』では，アソコで手に入れたアイテムをここで使って，さらにそのあとに……という具合いに極めて制約が多く，その順序を探し回るのが，あたかもパズルゲームのノリなのだ。プレイヤーの自由が奪われた印象を受けざるを得ない。

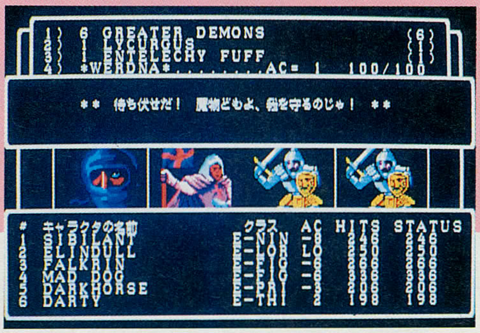
難易度は，超が三つ付くくらいの難しさ。『I』～『III』にのめり込んだウイズ・フリークならいいけど，それ以外の人は手をださないほうがいいのでは，と思わせるほどの難解なゲームだ。

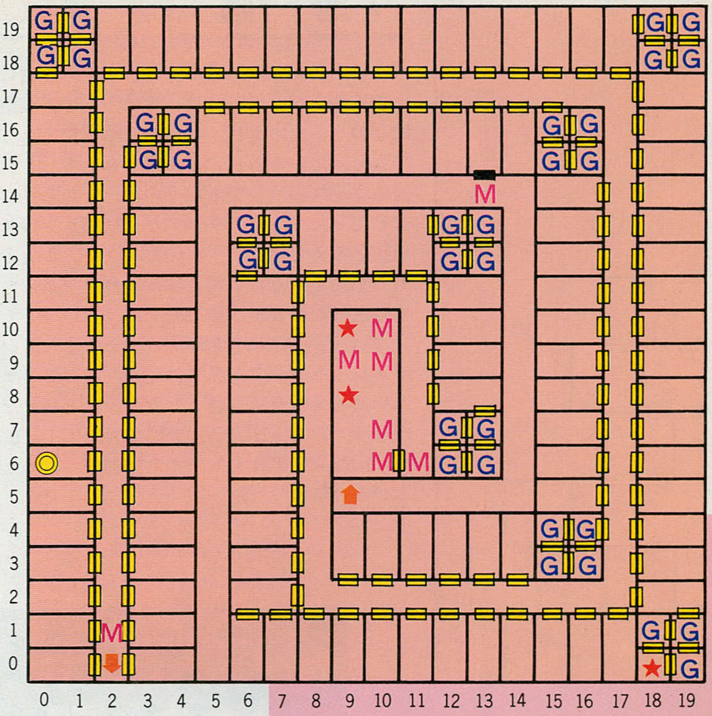
- ◎ ペンタグラム（召還所）
- ★ 重要なポイント
- M メッセージ
- W ワープ
- C シュート
- G ガーディアン（必ず敵のでる場所）
- ○ 地雷
- ● ピット
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行のドア
- 一方通行の壁
- ターンテーブル
- ダークゾーン
- 岩
- 上の階への階段
- 下の階への階段



☆地下10階 B10F

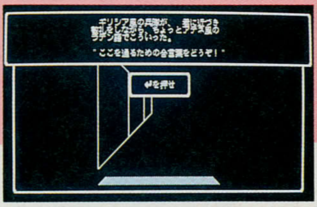
はじめにワードナが目覚めるのは，2×2の狭い部屋。一見すると，どこにも出口がなさそうなのだが，ダンジョン内を明るく照らす呪文を使用してみると……。おっと，そいつは僧侶系の呪文だから，召還したモンスターに唱えてもらうしかないぞ。フロアは，ワードナの棺(ひつぎ)のある部屋を中心に，ピラミッド状の構造になっている。各シークレット・ドアには，ガーディアンと呼ばれる見張りの冒険者たちがいるので，それを突破して階段のところまで行かなければならない。忘れずに，BLACK CANDLEとBLOOD STONEを入手しておくこと。そうそう，この階にはまだもうひとつ，すごく大切な謎があるんだよね。またあとでくるべし。

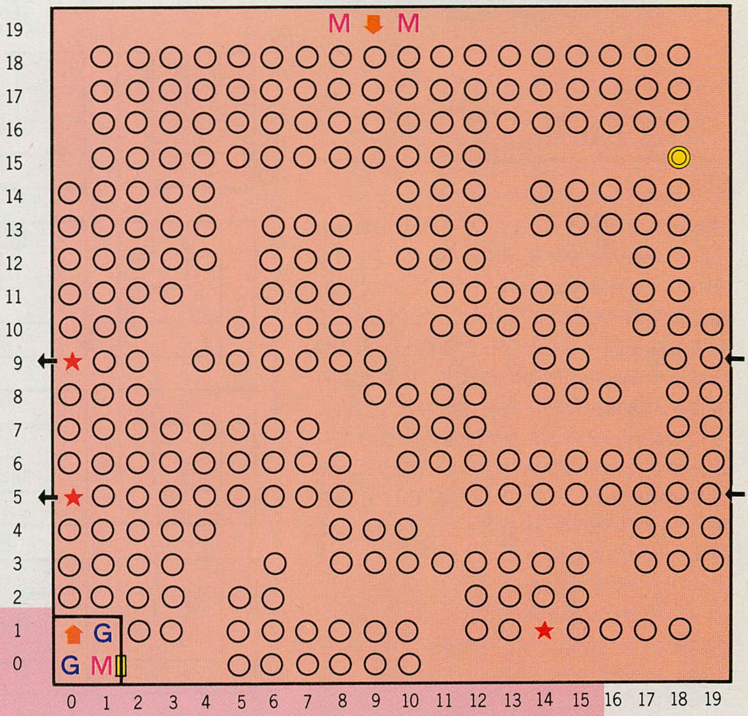




☆地下9階 B9F

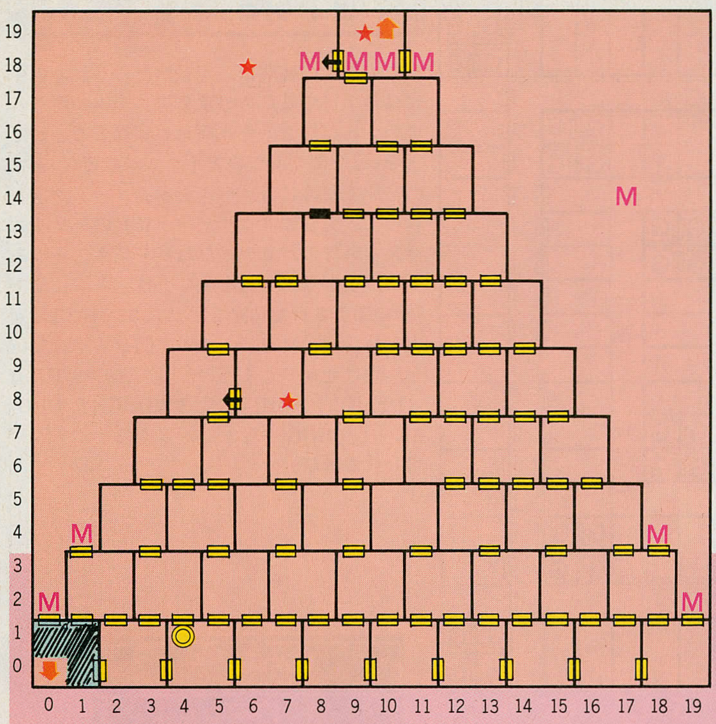
この階での難関は，地獄門だろう。その中には地上へでるための重要アイテムが隠されているんだけど，そう簡単には取ることができない。全部で五つのアイテムが必要だ。まず門を開くためには，ベルと本とローソク（これって，完全に『ウルティマⅣ』のアビイスへ入る条件のパロディだね）を使う。そのあとに，空を飛ぶ道具を身につけ，さらに地下7階の閉ざされた部屋で手に入る，MADIの効力を持ったアレを持ってから門をくぐらないと，焼け死んでしまうのだ。LANDERS TURQにDEMONIC CHIMES，TWILIGHT CLOAKそしてHHG—なかなか多くのアイテムが得られる階だ。





☆地下8階 B8F

一面に地雷地帯が広がっているという陰険なフロアだ。GOLDEN PYLITEにAMBER DRAGONという二つの石が落ちているところがあるのだが，その周囲の地雷は特に強力なので，空を飛べるようになってから取りにいったほうがいい。また，池の中から，BLUE BLOOD SPECIALを作るための材料のひとつであるWITCHING RODが見つかる。取るときに多少のダメージを受けてしまうが，もちろん拾っておこう。それから忘れちゃいけないのが，アイテムを持つ数を格段に増やせるBLACK BOX。地下7階へ上がる階段の隣にいる強敵が持っているぞ。



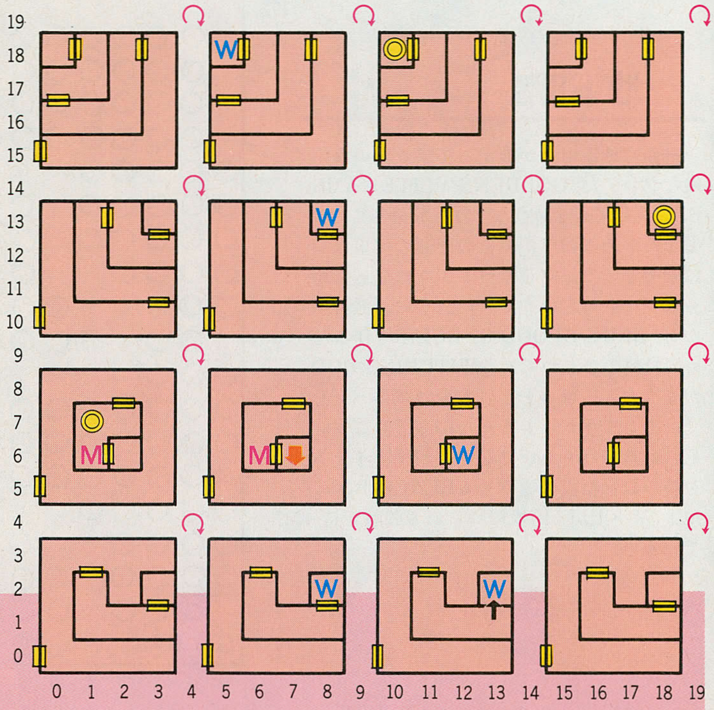
★地下7階 B7F

なにかと謎が多い階である。まず，左右に大きく開いたスペースは，実は上下のある空間なのだ。たとえば，(7,18)に踏みだそうものなら，たちまち(7,16)に落とされてしまう。通常ウイズのマップというのは，上から見たものだったが，このフロアだけは横からの断面図と考えたほうがよいのだろうか。重力のある空間を進みたい場合は，当然空を飛ぶための道具が必要だ。(9,19)では，持っている4つの石のうちの3つを使えばよい。また，シークレット・ドアを見つけたり，あるアイテムを使って壁を飛び越えたりしないと行けない場所もある。HOPALONG CARROTとDREAM PAINTER KA，3本の聖剣のうちの1本がこの階の収穫だ。



★地下6階 B6F

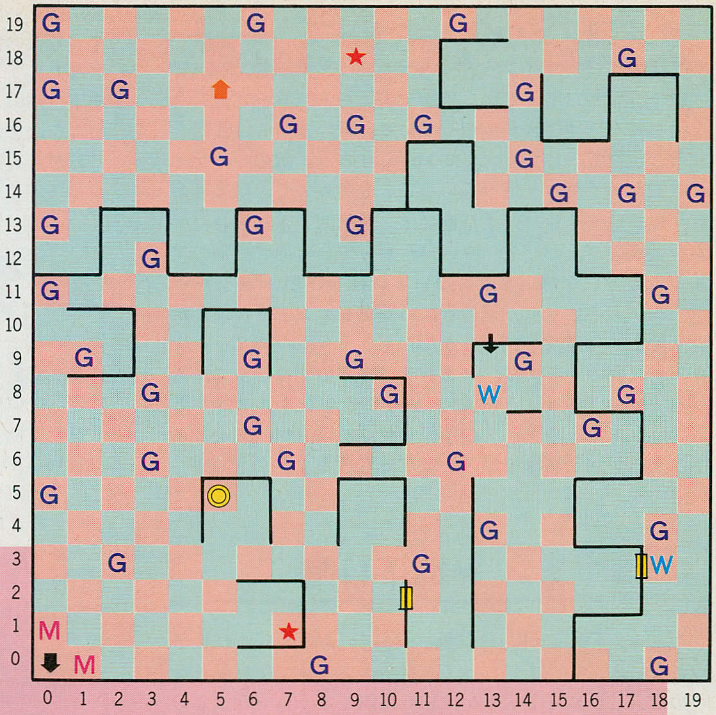
交差点にあるターンテーブルというトラップが，非常にいやらしい。ワードナが乗ると，ランダムに向きを変えてくれるのだ。DUMAPICの呪文を使うか，ダミーでないドアがある位置を調べることによって，自分の向いている方向を調べるしかない。それと，ある場所で「汝が求めしものの名は？」と質問されることがあるのだが，答えはもちろん，決まってるよね。ゲームの目的をもう一度考えれば，すぐにわかることだ。この階で手に入る重要アイテムは，GOOD HOPE CAPEとARABIC DIARYの二つ。敵もかなり強くなっているので気をつけて！

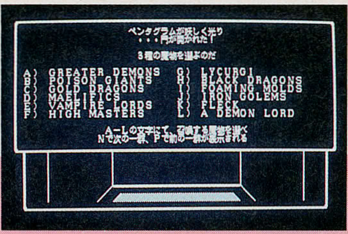


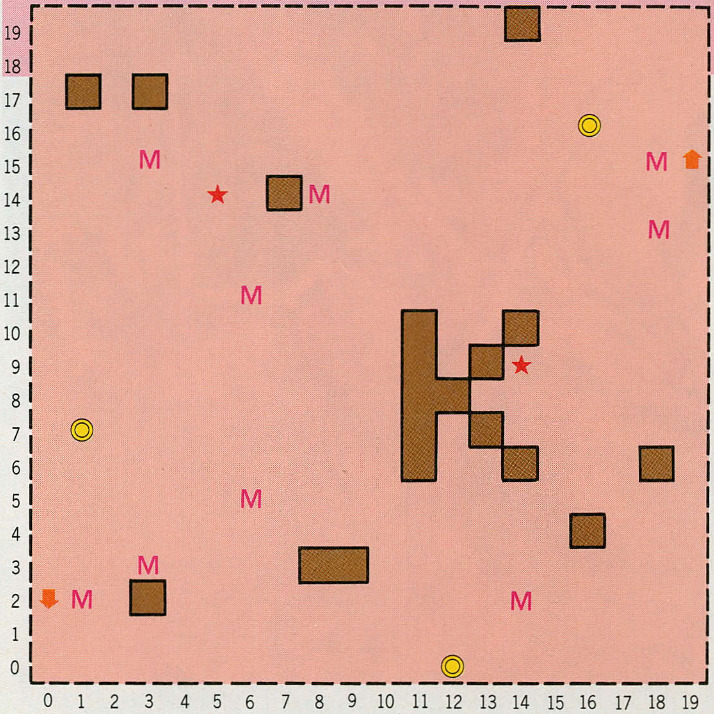
★地下5階 B5F

ダークゾーンが幅をきかせていて，とにかく歩きづらい階だ。しかも，その合間に冒険者が待ち伏せていることもあり，加えて，ある一か所の集団が超重要アイテムを持っているときている。ズバリそれは，WINGED BOOTS。これで地下7,8階の行き詰まっていたところがクリアできるってわけ。それから，この階で手に入るもうひとつのアイテム，OXYGEN MASKも今後の旅には欠かせない品だ。それさえ装備しておけば，敵が唱えてくる窒息系の呪文（LAKANITO等）を防ぐことができるのだ。これでゲーム・オーバーになる回数がだいぶ減るはずだぞ。

- ◎ ペンタグラム（召還所）
- ★ 重要なポイント
- M メッセージ
- W ワープ
- C シュート
- G ガーディアン（必ず敵のでる場所）
- ○ 地雷
- ● ピット
- ドア
- シークレットドア
- 一方通行のドア
- 一方通行の壁
- ターンテーブル
- ダークゾーン
- 岩
- 上の階への階段
- 下の階への階段







★地下4階 B4F

残念ながら，このフロアはキチンとしたマップを書くことができなかった。というのも，プレイヤーが移動するごとに，ランダムに配置の変わる壁が大量にあるからだ。よって，ここに載せたマップは，各座標ごとに何があるかを示したものだと考えてもらいたい。実際には壁がウジャウジャあるので，うまく切り抜けて歩いてくれ。万一閉じ込められてしまったときは，CARDを使えばなんとかなるかも。さて，ロン・ウォルトウ未記念プールに入ると，ワードナの属性がちょびっと変わる。それと，六つの材料と交換で，年老いた魔女がBLUE BLOOD SPECIAL（DAB OF PUCE）を作ってくれるぞ。その材料のひとつ，AROMATIC BALLが落ちているのはこの階だ。

★コズミック・キューブ

地下3階から1階までは，各階をシュート（ワープ）し合う超複雑な立体迷宮が広がっている。敵は強いし，迷路も複雑。根性でとにかくマッピングしきろう。敵のパーティが貴重なアイテムを持っていることもあるので，収集も忘れずに。地上へ抜けだすためには，地獄門で手に入れたアレを使うのだ。ただし，呪いがかかっているので，別のアイテムでそれを解いてやらないといけないぞ。「出口←←←←←←」のメッセージのそばの壁をドカンとやれば，ホーラ地上への階段が見えてきた。そうそう，コズミック・キューブ内のマップは，バラバラに書くのではなくて，ちゃんとフロアごとに一枚にまとめることをオススメするぞ。そうすると，マップ内に何かが浮かび上がってくるはず。それが何を意味するのかは自分で考えてみよう。

B11F ★地下11階

なんと，『ウイズIV』には地下11階がある！ これに気づかないと，いつまでたっても真のエンディングは見れないのだ。どうやって入るかは試行錯誤してくれ（今までの文にヒントがある）。このフロアでワードナを待ち受けているのは，ウイズ・シリーズおなじみのナゾナゾだ。今回も，難しい問題ばかりが11問。まあ，10問目までは答えがすべて人の体の一部なので，和英辞典を片手にプレイすればなんとかなるんじゃないかと思う。難しいのが11問目。地下11階のマップが意味しているのは何なのか，それがわからないとお手上げだぞ（しかし，こんなのまともにやってわかる人がいるのかなあ）。

1-3F ★地上1〜3階

このパートも，最初からしていきなり難しい。「合言葉をどうぞ」なんて言われても，心の準備ってもんが……。ゲーム中にちょこっとでてきたヒントで，勘のいい人なら気づいているだろうけど，なんと『ウイズI』の地下10階の看板に刻まれた文字の一部が，合言葉になっているのだ。片っぱしから打ち込んでみるといいだろう。そのあとも，まだまだ難しい謎がつづく。最後に，アイツは，ワードナがいくら武器や呪文・アイテムを駆使しても勝てないということだけ書いておこう。諸君の健闘を祈る(ニヤリ)！





アドヴァンスト・ファンタジアン

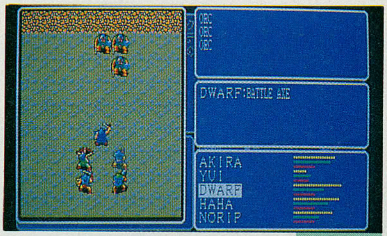
このゲームは，非常に意欲的な作品である。戦闘でキャラクターが成長しなければコンピュータRPGでないという常識を破ることにチャレンジし，EXP稼ぎによるレベルアップの要素を取り払った。その代わりと言っては何だが，細かなキャラクター・メイキングやスキル性など，かなりマニアックな点が見受けられる。タイトルに「アドヴァンスト」とついているのは，前作よりもテーブルトーク的な「進化」を遂げたということなのだろう。

全七つのクエストから成っているのだが，そのどれもがほとんど戦闘を必要としない。クエストのクリアに必要なところ以外では，敵にエンカウントしても逃げていくだけでいいわけだ。

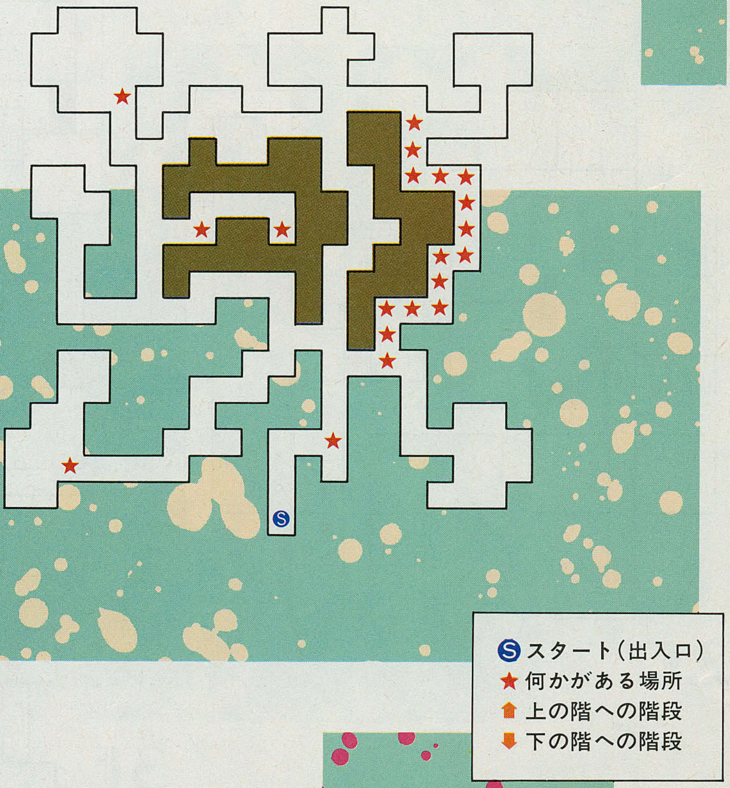
試みはすごくおもしろいが，難点は，戦闘の必要性がなくなったためにゲームが今一つ盛り上がりに欠け，従来までのRPGに慣れた人たちが受け入れられるかどうか，というところだろう。ちなみにボクは，前の『ファンタジアン』のほうが好き。

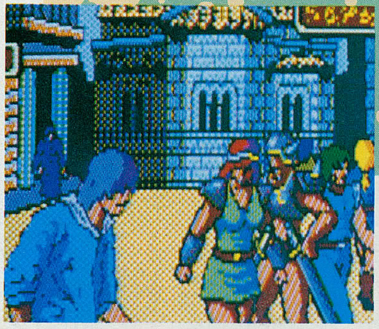


●対応機種／価格：
PC-8801mkII SR以降シリーズ（5インチ2D×3）
X1turboシリーズ（5インチ2D×3）
価格はすべて7,800円
●発売日：'88年12月23日
●発売元：クリスタルソフト

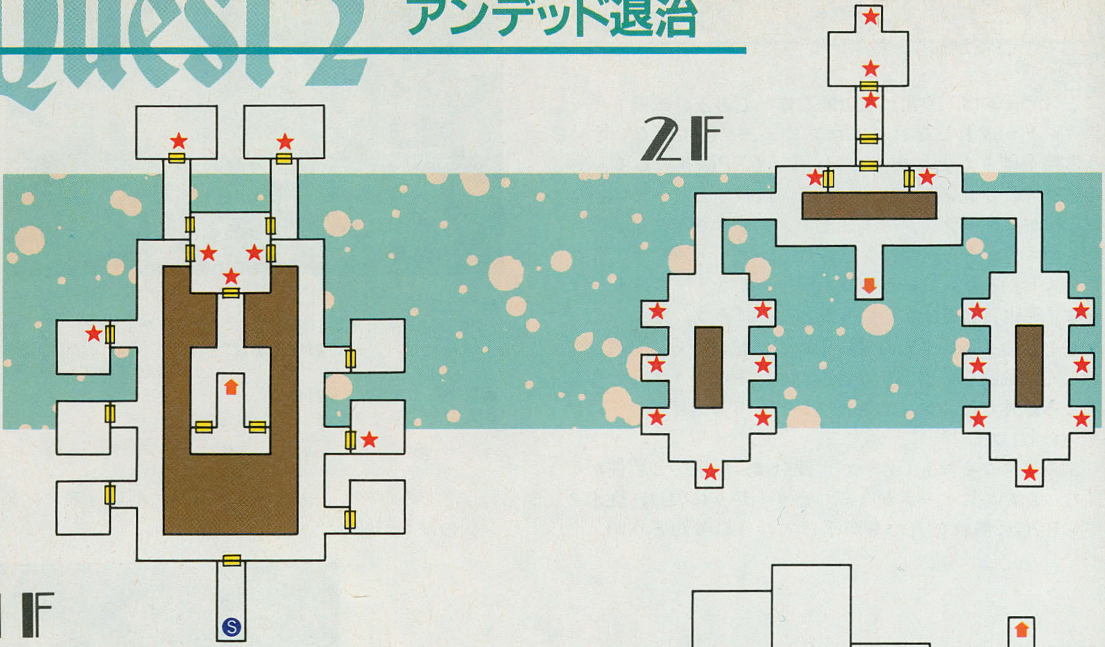


Quest 1 オーク退治

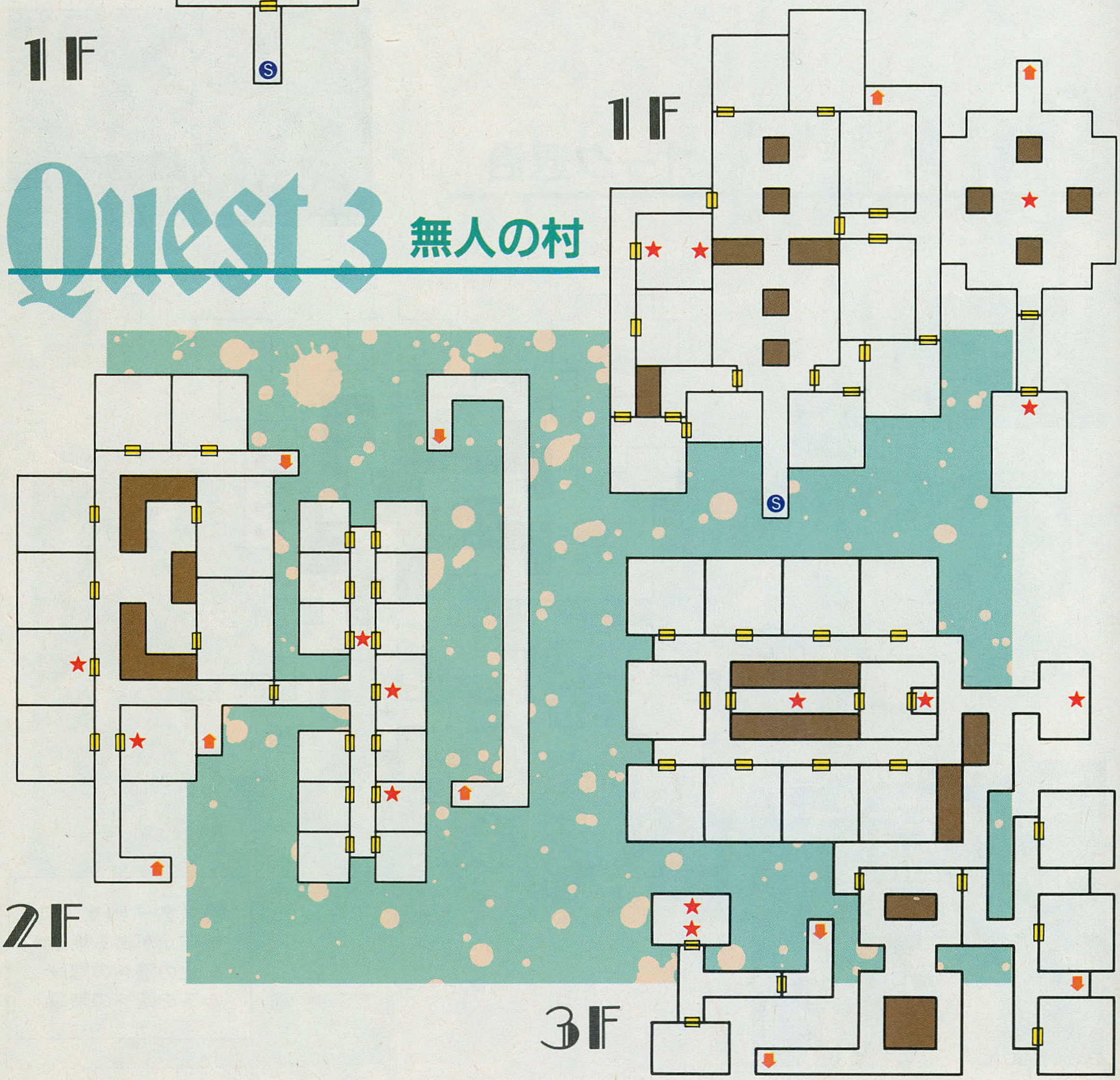




Quest 2 アンデッド退治

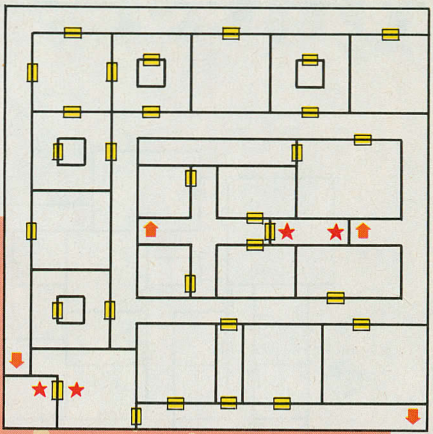


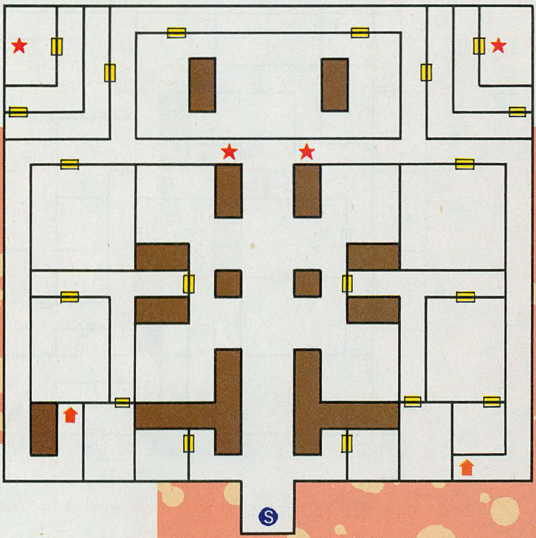
Quest 3 無人の村



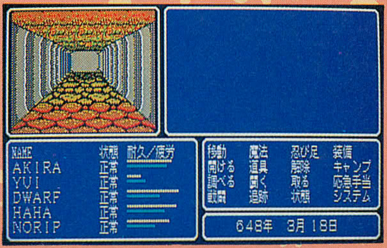
Quest 4 時空の狭間の塔

2F

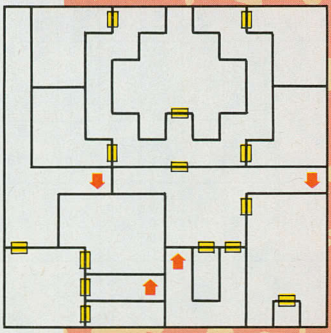




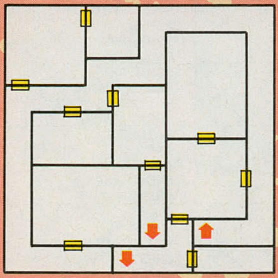
1F



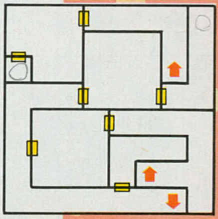
3F



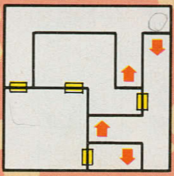
4F



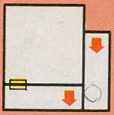
5F



6F



7F

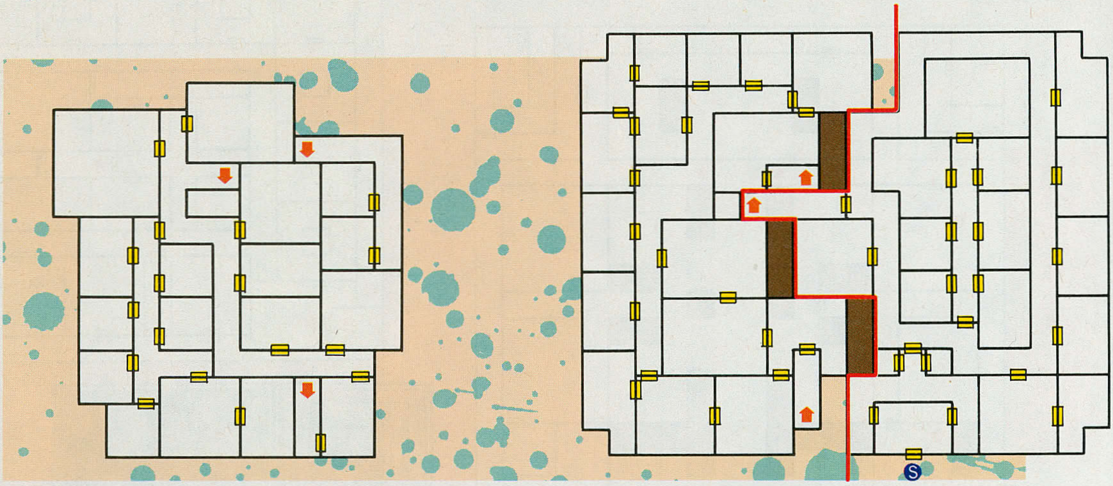




Ⓢ スタート（出入口）
★ 何かがある場所
⬆ 上の階への階段
⬇ 下の階への階段

Quest 5 先読みの姫

Ⓢ スタート(出入口)
★ 何かがある場所
⬆ 上の階への階段
⬇ 下の階への階段



★★★★★★★★★★★★★★ アドヴァンスト・ファンタジアン全武器性能表 ★★★★★★★★★★★★★★

	種類	武器名	使用するのに必要なスキル	必要なスキルランク	基本性能 切	基本性能 砕	基本性能 突	魔法がかかっている場合の攻撃 熱	冷気	電撃	毒	追加	ヒット確率	壊れる確率	長さ・高さ	売値
店で売っているもの	ソード	"DAGGER"	S-SWD	1	3	0	0	0	0	0	0	0	20	5	0	10
		"SHORT SWORD"	S-SWD	2	4	0	2	0	0	0	0	0	20	5	1	40
		"RAPIER"	S-SWD	3	2	0	5	0	0	0	0	0	15	5	1	60
		"LONG SWORD"	S-SWD	4	5	2	1	0	0	0	0	0	15	10	1	100
		"FALCHION"	S-SWD	6	6	3	0	0	0	0	0	0	10	10	2	140
	ヘビーソード	"SCIMITAR"	S-HSW	3	4	2	0	0	0	0	0	0	15	10	2	150
		"BROAD SWORD"	S-HSW	5	7	3	0	0	0	0	0	0	5	10	2	200
		"BASTARD SWORD"	S-HSW	7	7	4	0	0	0	0	0	0	0	10	3	300
		"GREAT SWORD"	S-HSW	8	8	4	0	0	0	0	0	0	0	10	3	500
	アックス	"HATCHET"	S-AXE	1	4	0	0	0	0	0	0	0	20	3	0	15
		"AXE"	S-AXE	2	5	2	0	0	0	0	0	0	15	5	1	40
		"BATTLE AXE"	S-AXE	3	6	2	0	0	0	0	0	0	10	5	2	100
		"BROAD AXE"	S-AXE	5	7	4	0	0	0	0	0	0	0	10	2	200
		"GREAT AXE"	S-AXE	7	8	5	0	0	0	0	0	0	0	10	3	450
	メイス	"FLAIL"	S-MAC	1	0	4	0	0	0	0	0	0	20	0	1	30
		"MACE"	S-MAC	2	0	4	2	0	0	0	0	0	20	5	1	50
		"WAR HAMMER"	S-MAC	4	0	7	0	0	0	0	0	0	15	10	2	100
		"GREAT HAMMER"	S-MAC	6	0	7	2	0	0	0	0	0	10	10	3	200
		"GREAT FLAIL"	S-MAC	7	0	8	2	0	0	0	0	0	5	0	3	350
		"HEAVY MACE"	S-MAC	8	0	6	3	0	0	0	0	0	0	10	3	400
	スピア	"SHORT SPEAR"	S-SPA	1	0	0	4	0	0	0	0	0	20	10	1	80
		"JAVELIN"	S-SPA	3	0	0	5	0	0	0	0	0	15	10	2	120
		"LONG SPEAR"	S-SPA	4	0	0	7	0	0	0	0	0	10	5	3	300
		"TRIDENT"	S-SPA	5	3	0	5	0	0	0	0	0	10	10	3	400
	ボウ	"SLING"	S-BOW	1	0	3	0	0	0	0	0	0	10	0	0	10
		"BOW"	S-BOW	1	0	1	5	0	0	0	0	0	15	0	1	60
		"LONG BOW"	S-BOW	3	0	1	7	0	0	0	0	0	10	0	3	150
		"COMPOSITE BOW"	S-BOW	4	0	1	9	0	0	0	0	0	10	0	3	300
		"ARROW"	ARROW	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	20
	クロスボウ	"LGT. CROSSBOW"	S-CRB	1	0	0	4	0	0	0	0	0	20	0	2	150
		"CROSSBOW"	S-CRB	2	0	0	6	0	0	0	0	0	15	0	3	200
		"ARBALEST"	S-CRB	4	0	0	10	0	0	0	0	0	10	0	5	400
		"QUARREL"	ARROW	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	30
	メイス	"STAFF＊CASTER"	S-MAC	0	0	3	0	0	0	0	0	0	30	5	1	200
		"STAFF＊MAGI"	S-MAC	0	0	4	0	0	0	0	0	0	30	5	1	300
		"STAFF＊WIZARD"	S-MAC	0	0	5	0	0	0	0	0	0	30	5	1	400
店で売っていないもの	ソード	"FINE SWORD"	S-SWD	4	5	2	0	0	0	0	0	2	10	20	2	800
		"CRUSH SWORD"	S-SWD	4	3	5	1	0	0	0	0	1	15	10	2	600
		"BLADE＊FROST"	S-SWD	3	4	2	1	0	5	0	0	1	10	10	2	1000
		"BLADE＊FLAME"	S-SWD	3	4	2	1	5	0	0	0	1	10	10	2	1000
	ヘビーソード	"PROTECT SWORD"	S-HSW	4	6	4	1	0	0	0	0	2	10	45	2	600
		"ELDER SWORD"	S-HSW	6	8	3	0	0	0	0	0	3	20	25	3	1000
		"SWORD＊KALIN"	S-HSW	5	6	3	4	0	0	0	0	5	20	30	3	2000
	アックス	"DWARVES AXE"	S-AXE	5	8	7	0	0	0	0	0	0	20	15	3	900
		"FINE AXE"	S-AXE	3	5	4	0	0	0	0	0	2	20	15	2	700
		"PARRY AXE"	S-AXE	3	4	3	0	0	0	0	0	2	20	40	2	700
	メイス	"MACE＊POWER"	S-MAC	3	0	6	1	0	0	0	0	2	30	10	2	500
		"FLAIL＊FLAME"	S-MAC	2	0	4	0	4	0	0	0	1	20	0	1	300
		"HAMMER＊COLD"	S-MAC	4	0	5	0	0	4	0	0	1	15	10	2	300
	スピア	"THUNDER＊SPEAR"	S-SPA	4	0	0	5	0	0	4	0	1	15	10	3	700
		"FINE SPEAR"	S-SPA	3	0	0	6	0	0	0	0	3	25	15	3	700
		"SLASH SPEAR"	S-SPA	4	4	0	5	0	0	0	0	3	20	10	3	700
	ボウ	"FINE LONG BOW"	S-BOW	2	0	0	6	0	0	0	0	2	15	0	3	500
		"ELVEN BOW"	S-BOW	4	0	0	7	0	0	0	0	3	20	0	2	900
		"POISON BOW"	S-BOW	4	0	0	5	0	0	0	3	1	20	0	2	600
	クロスボウ	"FINE CROSSBOW"	S-CRB	1	0	2	6	0	0	0	0	3	20	0	3	500
		"HEAT CROSSBOW"	S-CRB	2	0	0	6	3	0	0	0	3	15	0	3	500
		"COLD CROSSBOW"	S-CRB	2	0	0	6	0	3	0	0	3	15	0	3	500

アークス

『II』が発売されて，なかなかの人気を集めている『アークス』シリーズ。ここでは，その第1弾のほぼすべてを明らかにしてしまおう。『I』をプレイしたら，キミもすぐさま『II』にチャレンジ！——えっ，『あーくしゅ』に挑戦するの（笑）？
［マップ解説：青木　聡］



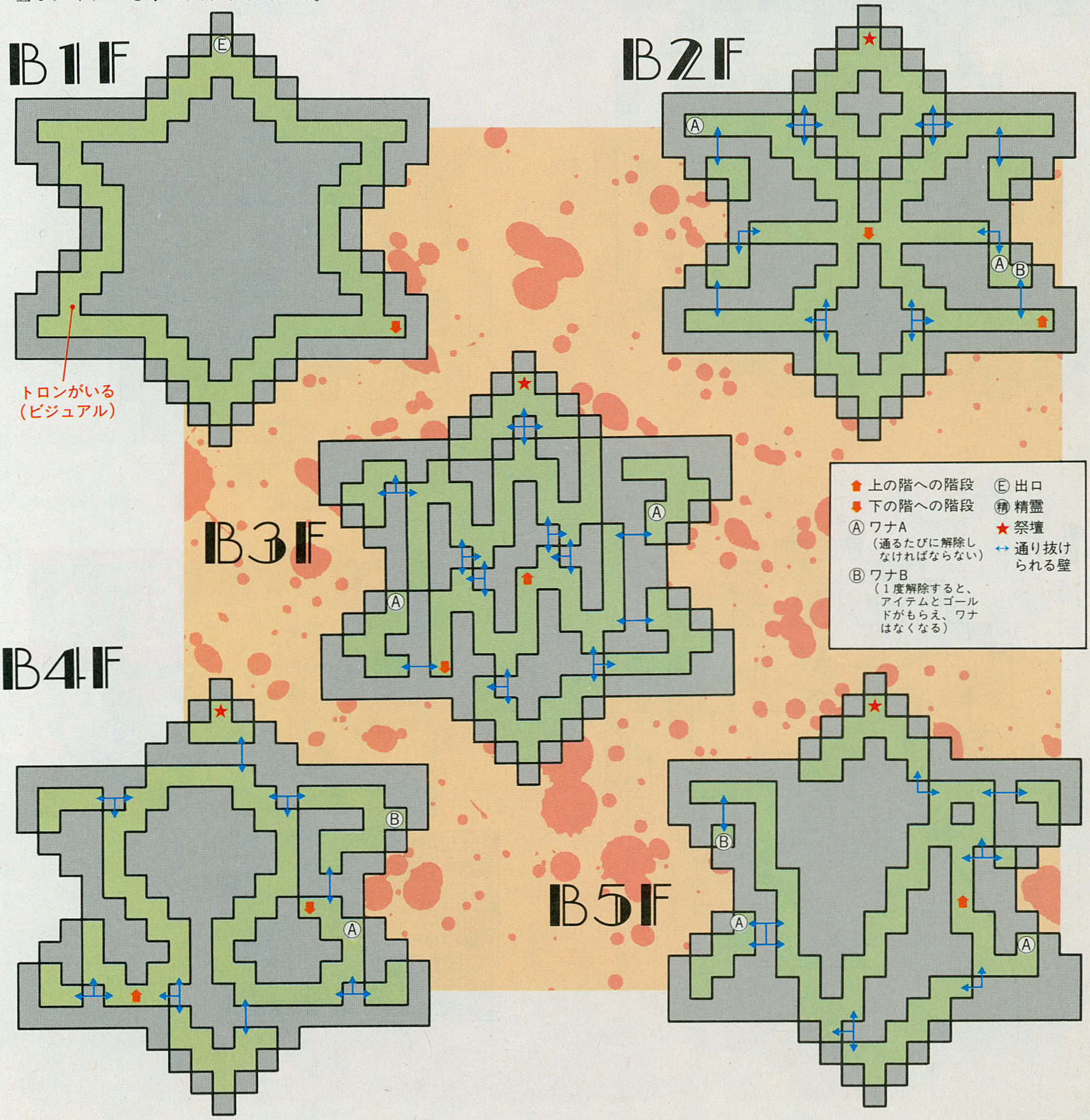
○対応機種／価格：

PC-9801シリーズ（5インチ2HD×2／5インチ2DD×3／3.5インチ2DD×3）	7,800円
PC-8801mkIISR以降シリーズ（5インチ2D×3）	7,800円
MSX2シリーズ（3.5インチ2DD×3）	8,800円
FM77AVシリーズ（3.5インチ2D×5）	9,800円
X1turboシリーズ（5インチ2D×5）	9,800円
X68000シリーズ（5インチ2HD×5）	10,000円

○発売日：'88年5月13日
○発売元：ウルフチーム

★聖殿地下★

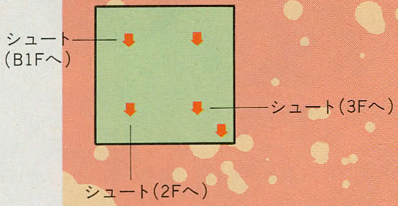
このゲームで最初のダンジョンながらも，なかなか広い。ここでやらなきゃいけないことは，各階にひとつずつ。まず地下1階では，トロンに会ってパーティーのメンバーになってもらうこと。地下2～5階では，それぞれの祭壇でアイテムを手に入れればOKだ。



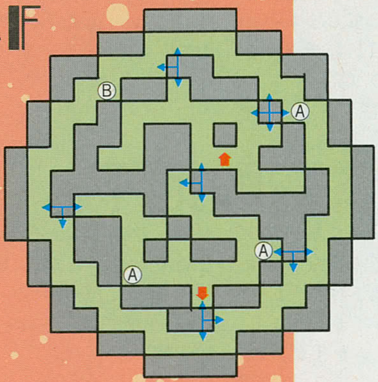
★魔女の塔★

ここでは，聖殿地下で手に入れた四つのアイテムについての情報が得られる。ただし，敵が非常にてごわい。特に注意しなければいけないのが，バンシーというヤツだ。コイツの攻撃力は恐るに足りないのだが，悲鳴を上げてこっちのPLを一気に奪い取り，戦闘どころかコマンド入力もままならない状態にしてくれるんだ。なお，イベントがあるのはB1階なので，早くクリアしたい人は2階からどうぞ。

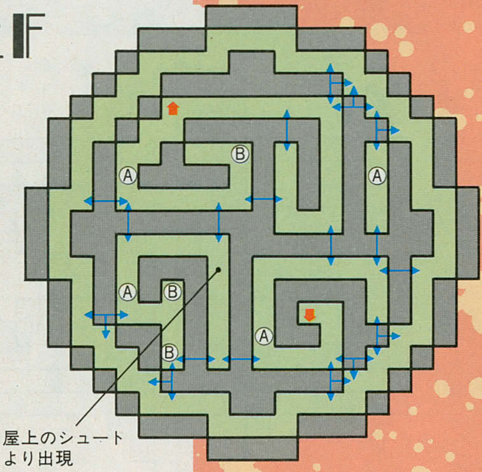
［屋上］



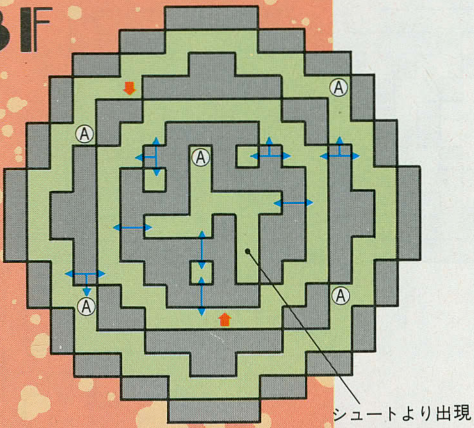
4F



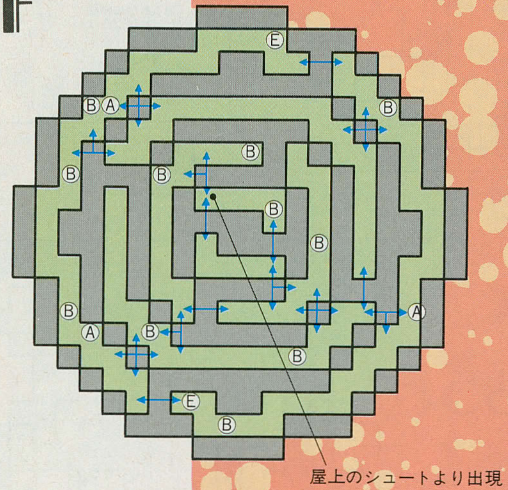
2F



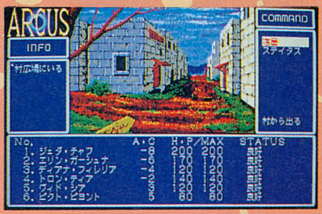
3F



B1F

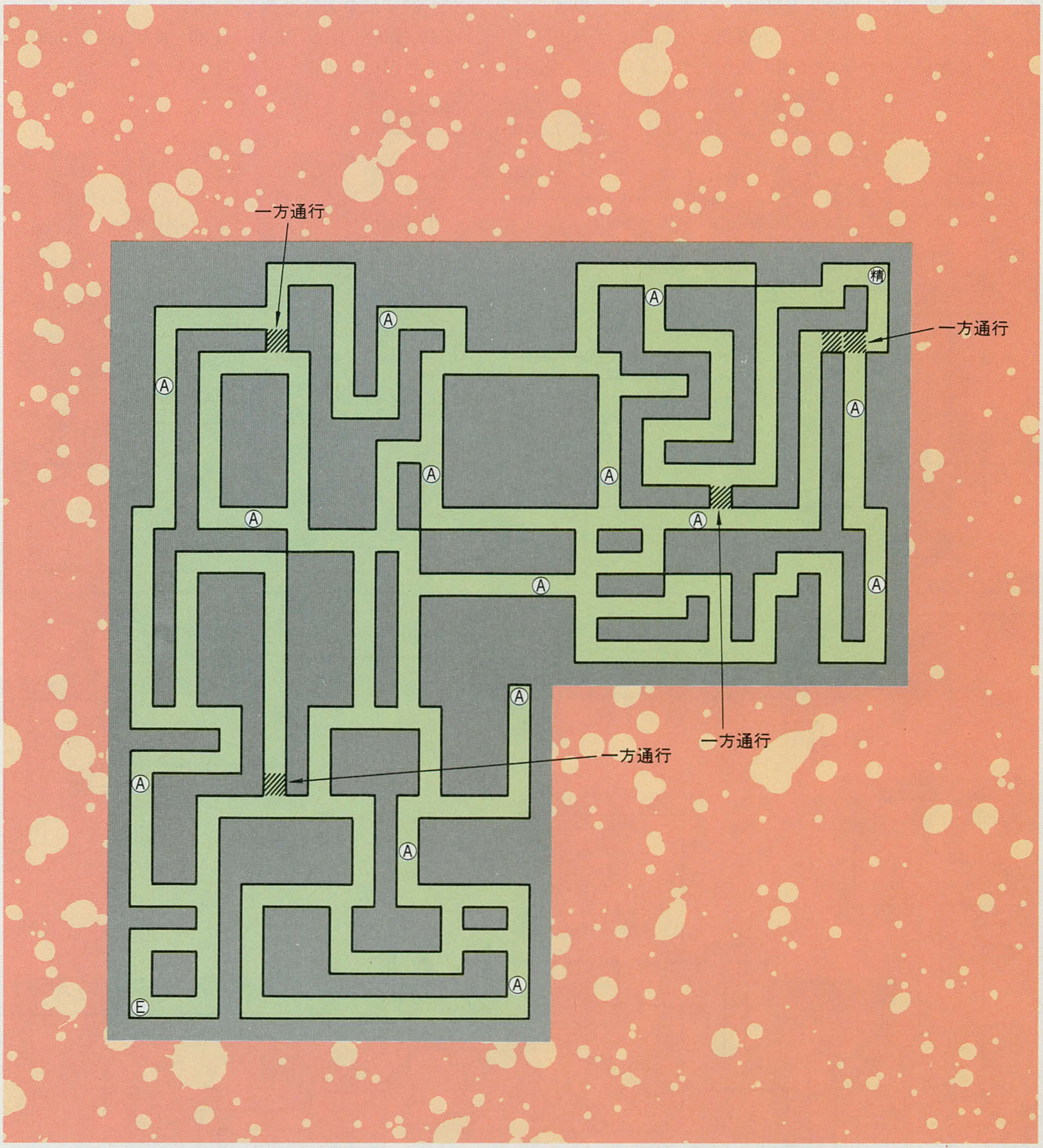






★風の谷★

風の精霊シルフィードに会うことが，この谷での目的だ。それにはマップをはじからはじまで歩かなきゃならない。ま，敵はそんなに強くないんで，ガンバってね。ワープみたいのが1か所あるのにも注意。



★砂　漠★



精霊ノームのいる座標は（E34,N81），コリアンドルの入口がある座標は（E99,N49）だ。

- 上の階への階段
- 下の階への階段
- Ⓐ ワナA（通るたびに解除しなければならない）
- Ⓑ ワナB（1度解除すると、アイテムとゴールドがもらえ、ワナはなくなる）
- Ⓔ 出口
- ㊨ 精霊
- ★ 祭壇
- ↔ 通り抜けられる壁

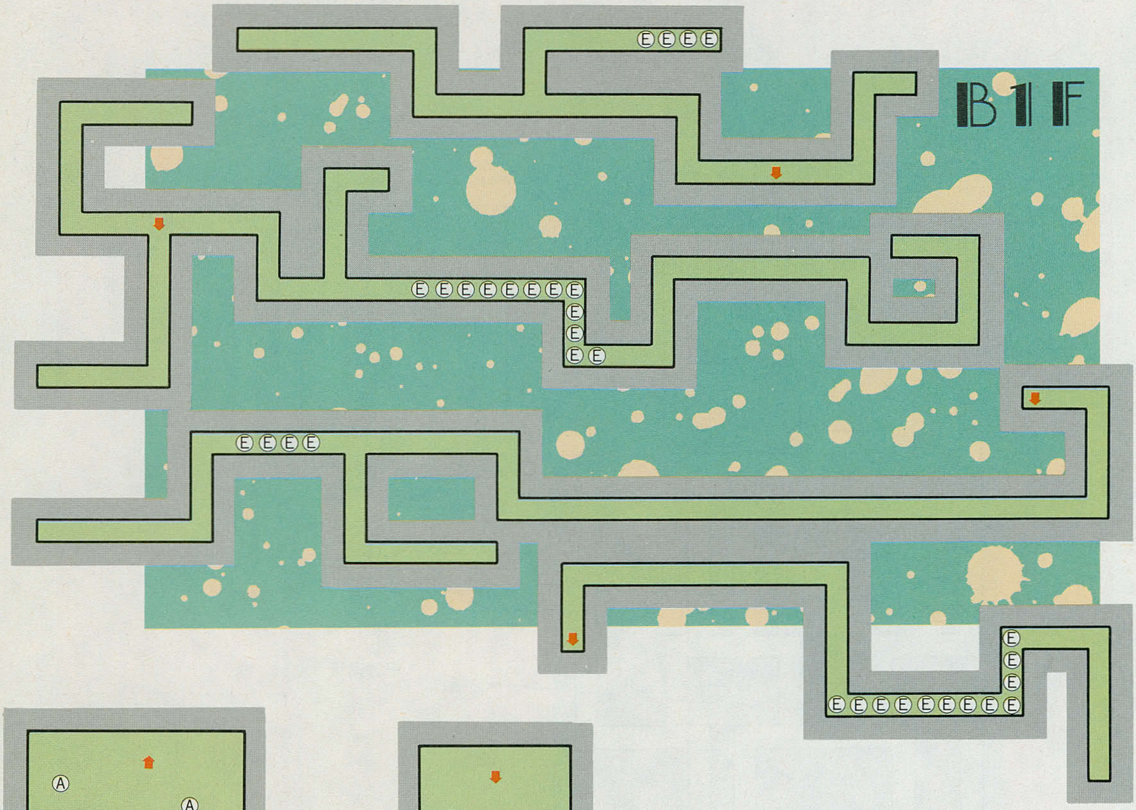
★氷　河★

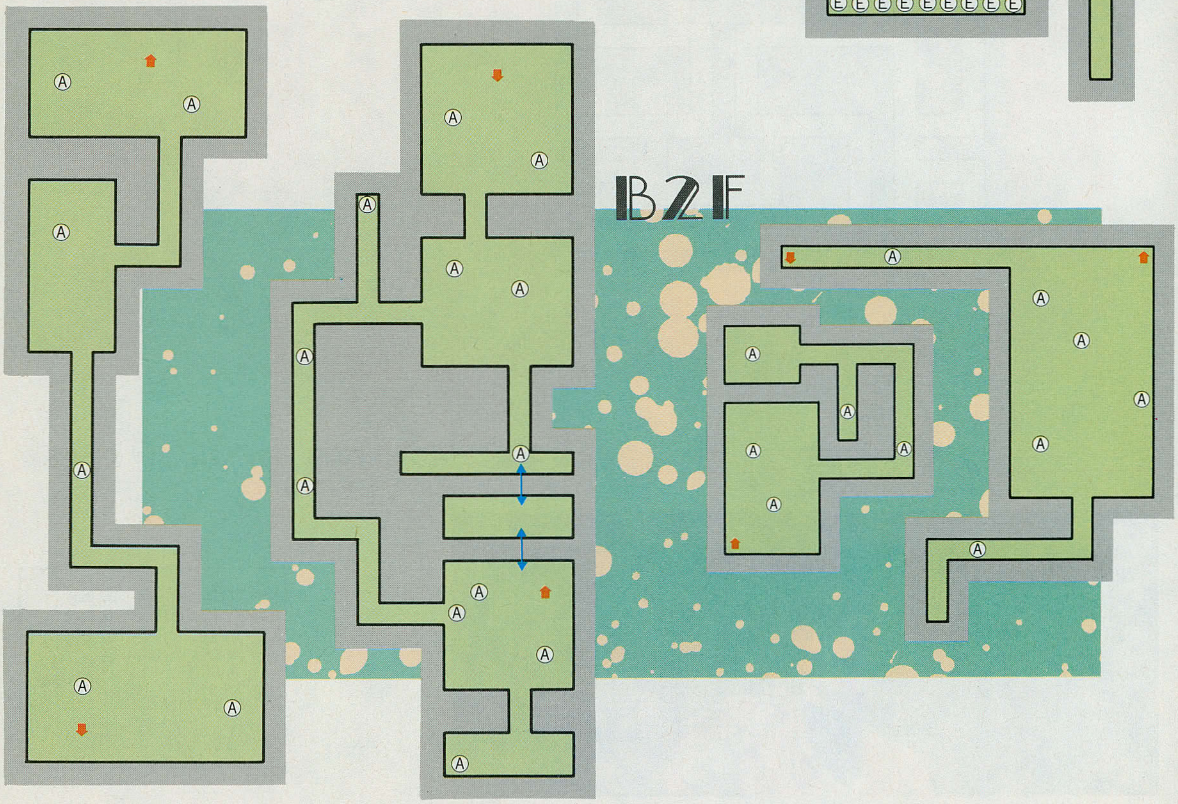
100×100マスの地上と地下4階までのダンジョンで構成された，『アークス』の中でも最大のパート。ここでやるべきことは二つ。まず地上では，ある男に会い，リヴゴーシュに帰る近道と，ピクトの父親の最後について聞く。ダンジョンでは，水の精霊ウンディーネに会い，水の魔法を教えてもらうのだ。

・スタート地点の座標
(E0,N50)

・ダンジョンの入口のある座標
(E43,N36)，(E20,N93)，(E36,N7)，(E73,N64)の4か所

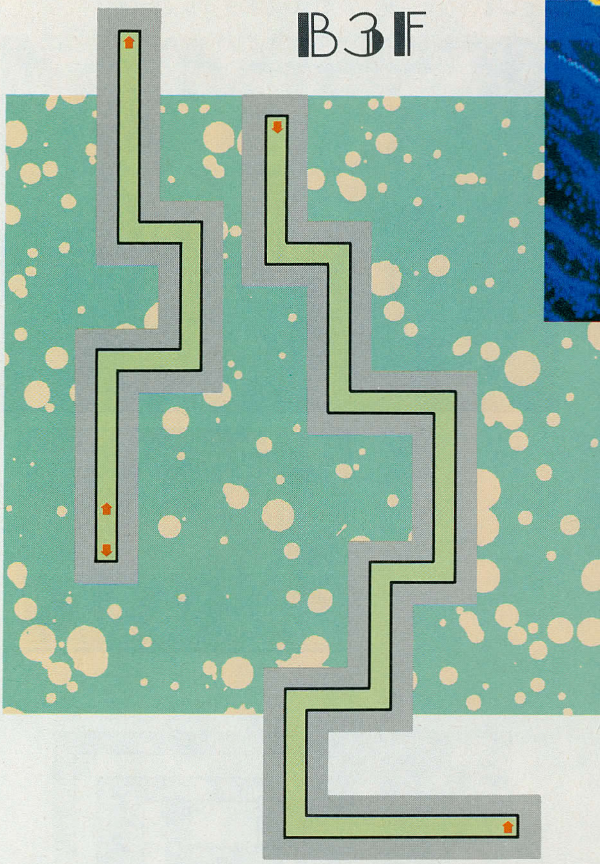
・ある男のいる座標　(E49,N0) 付近

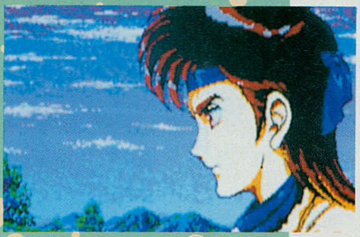






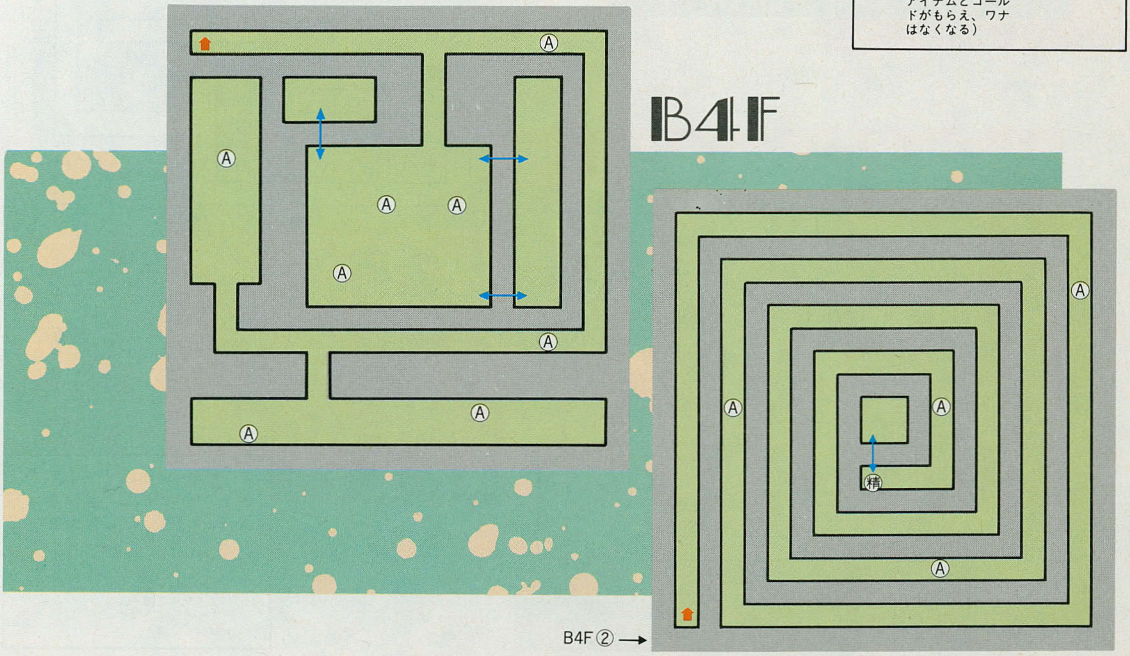
B3F





- ⬆ 上の階への階段
- ⬇ 下の階への階段
- Ⓐ ワナA（通るたびに解除しなければならない）
- Ⓑ ワナB（1度解除すると、アイテムとゴールドがもらえ、ワナはなくなる）
- Ⓔ 出口
- ㊚ 精霊
- ★ 祭壇
- ↔ 通り抜けられる壁

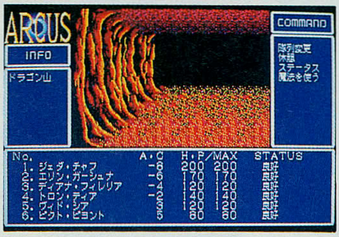
B4F



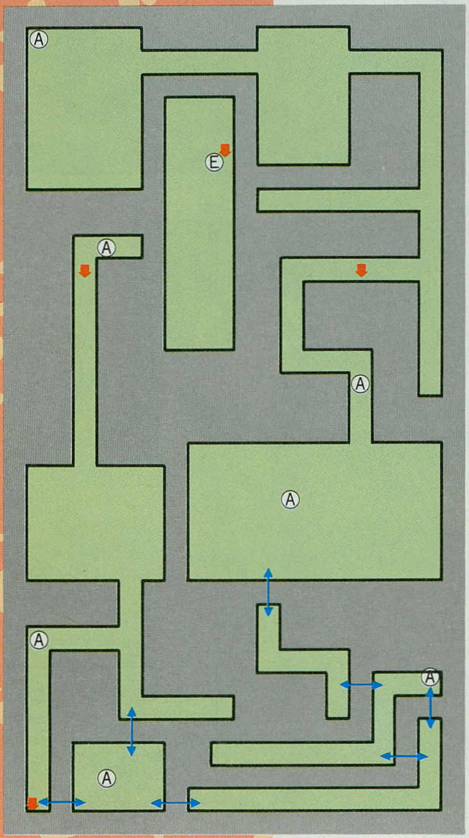
★ドラゴン山★

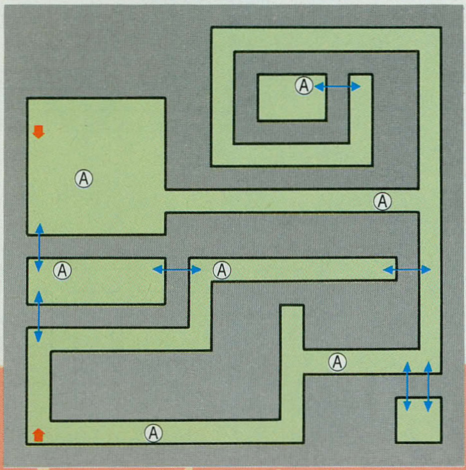
解毒薬と解マヒ薬は持てるだけ持っておくこと。とにかく敵が強いところだ。まず，火の精霊サラマンダと会って，火の魔法を教えてもらう。キミがすべての精霊と会っているのなら，地下6階にいるドラゴンと対決だ！

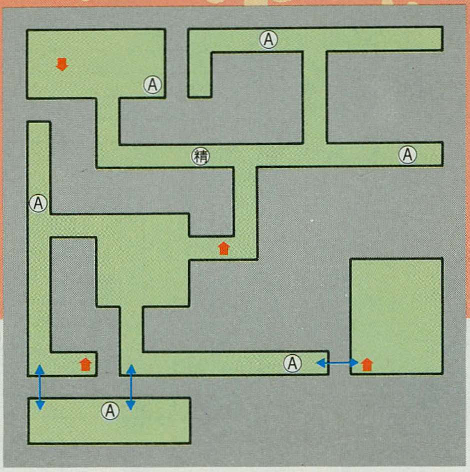




B1F

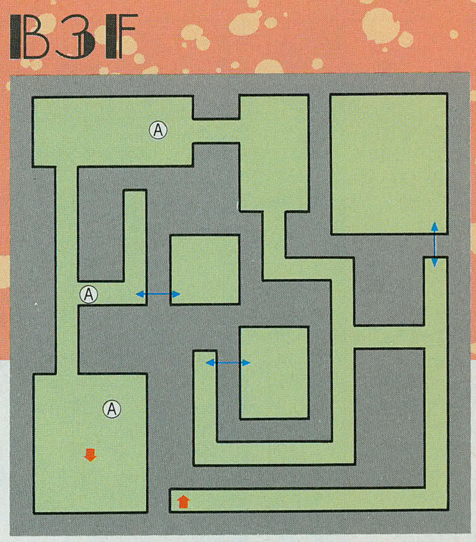


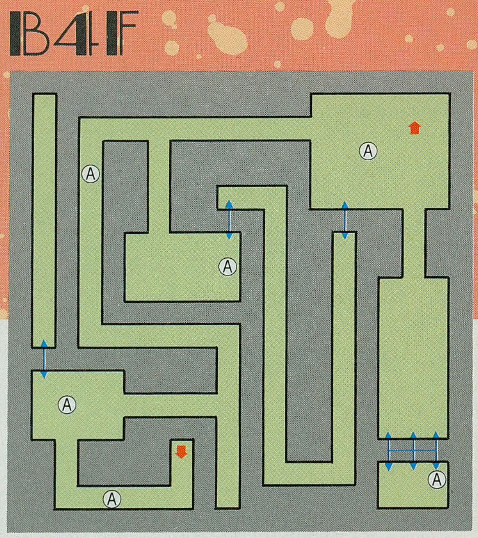




B2F

上の階への階段
下の階への階段
Ⓐ ワナA
（通るたびに解除しなければならない）
Ⓑ ワナB
（1度解除すると、アイテムとゴールドがもらえ、ワナはなくなる）
Ⓔ 出口
㊕ 精霊
★ 祭壇
↔ 通り抜けられる壁





★★★★★★★★★★★★★★★★ 全モンスターリスト（X１以外の機種版）★★★★★★★★★★★★★★★★★

番号	名前	A・C	AGL	STR	H・P	逃走確率	特殊攻撃	弱点系	番号	名前	A・C	AGL	STR	H・P	逃走確率	特殊攻撃	弱点系
1	B・スライム	10	2	100	20	0%	毒／10%	—	23	ゾンビ	8	6	20	220	0%	—	*
2	スライム	9	2	120	30	0%	—	—	24	グール	8	6	20	220	0%	—	*
3	スライム	9	2	120	30	0%	—	—	25	W・キャット	6	20	20	250	10%	—	—
4	ファンガス	9	8	240	20	10%	毒／10%	火	26	ウルフ	6	10	30	260	10%	—	—
5	B・バット	9	20	140	40	10%	毒／20%	火	27	W・ベック	6	4	20	300	10%	—	—
6	コボルド	7	15	60	120	40%	—	—	28	W・ベアー	6	4	40	300	10%	—	火
7	オーク	5	10	60	130	10%	—	—	29	D・オックス	6	8	50	320	10%	叫び／20%	—
8	ゴブリン	4	15	50	140	10%	—	—	30	G・フロッグ	8	4	20	240	0%	毒／40%	—
9	バンシー	9	8	40	120	0%	叫び／70%	土	31	スコーピオン	−1	6	10	260	10%	麻痺／70%	水
10	2Hスネーク	6	2	30	140	10%	毒／40%	水	32	ファイター	−4	15	80	190	20%	—	—
11	C・ドラゴン	6	7	60	150	0%	毒／20%	水	33	リザードマン	2	15	60	190	10%	—	水
12	シーフ	6	12	40	150	20%	—	—	34	バーサーカー	6	12	40	200	0%	—	—
13	グレイシァ	6	11	60	180	0%	—	—	35	トロル	1	9	40	280	10%	—	—
14	フォックス	6	20	40	160	10%	—	—	36	スクリル	2	12	20	280	0%	麻痺／20%	—
15	アースワーム	6	4	20	160	10%	毒／40%	—	37	D・フライ	6	20	20	180	20%	ブレス／60%	水
16	ヴードゥー	6	10	40	170	10%	—	—	38	F・キラー	0	12	40	280	10%	—	火
17	ドワーフ	4	10	50	160	10%	—	—	39	フィーンド	−1	13	40	340	10%	麻痺／30%	*
18	Gスパイダー	4	8	20	200	10%	毒／60%	水	40	デーモン	−2	15	60	360	10%	叫び／40%	土
19	ハーピー	5	16	20	210	10%	—	—	41	フロスト・G	4	2	50	400	10%	—	火
20	B・ビートル	−1	8	250	40	20%	—	水	42	アース・G	4	2	30	400	10%	—	—
21	フェアリー	8	20	60	40	20%	麻痺／40%	火	43	B・ドラゴン	−6	2	60	580	0%	ブレス／50%	水
22	スケルトン	8	9	40	180	0%	—	*									

★★★★★★★★★★★★★ 全モンスター&登場キャラリスト（X1版）★★★★★★★★★★★★★★★★★

番号	名前	A・C	AGL	STR	H・P	逃走確率	特殊攻撃	分類
1	サラマンダー	--	---	---	---	--%	（火の精霊）	E
2	ウンディーヌ	--	---	---	---	--%	（水の精霊）	E
3	シルフィード	--	---	---	---	--%	（風の精霊）	E
4	ノウム	--	---	---	---	--%	（土の精霊）	E
5	黒竜	-9	2	200	800	0%	ブレス50%	D
6	赤竜	-7	2	150	640	0%	ブレス 5%	D
7	五首竜	-6	2	100	480	0%	ブレス80%	D
8	飛竜	-9	64	30	128	0%	ブレス20%	D
9	死竜	-9	2	50	960	0%		D
10	ヒドラ	-1	2	300	320	0%	ブレス30%	D
11	子供	--	---	---	---	---		M
12	老人	--	---	---	---	---		M
13	若者（男）	--	---	---	---	---		M
14	若者（女）	--	---	---	---	---		M
15	商人	--	---	---	---	---		M
16	金竜派遣軍	--	---	---	---	---		M
17	その死体	--	---	---	---	---		M
18								M
19	ファイター	-4	15	80	200	20%		M
20	シーフ	6	20	38	140	15%		M
21	バーサーカー	5	12	100	180	10%		H
22	グレイシア	6	11	40	130	40%	麻痺 30%	H
23	フィーンド	0	13	70	200	0%		H
24	ドワーフ	6	8	90	170	20%		H
25	コボルド	7	15	32	120	40%		H
26	オーク	5	10	40	130	10%		H
27	ゴブリン	4	15	35	140	10%		H
28	リザードマン	2	15	60	240	10%		H
29	ハーピー	5	16	10	150	5%		H
30	フェアリー	8	30	12	40	20%	麻痺 40%	H
31	トロル	1	5	56	280	10%		H
32	フロスト・G	4	6	100	400	10%		H
33	アース・G	4	6	100	400	10%		H
34	バンシー	9	10	24	120	10%	叫び 80%	H
35	スケルトン	8	10	36	180	0%		U
36	ゾンビ	8	9	22	220	0%		U
37	グール鬼	8	10	25	250	0%		U
38	スクリル	2	12	28	280	0%	麻痺 20%	U
39	デーモン	-2	18	108	360	10%	叫び 40%	?
40	吸血コウモリ	9	20	30	35	10%		A
41	スネーク	6	14	21	60	10%	毒 10%	A
42	フォックス	6	11	32	160	20%	毒 40%	A
43	アースワーム	8	9	16	160	50%	毒 40%	A
44	ヴードゥ	6	10	34	170	10%		A
45	スパイダー	7	3	20	200	10%	毒 80%	A
46	ビートル	-1	2	10	30	20%		A
47	W・キャット	6	2	25	250	10%		A
48	ウルフ	4	18	39	260	80%		A
49	W・バック	6	5	50	300	20%		A
50	W・ベアー	4	8	60	300	10%		A
51	D・オックス	4	12	80	320	10%	叫び 20%	A
52	G・フロッグ	8	5	70	500	0%	毒 60%	A
53	スコーピオン	-2	3	57	260	10%	麻痺 70%	A
54	D・フライ	6	15	18	180	20%	ブレス60%	A
55	F・キラー	6	18	56	280	10%		A
56	C・ドラゴン	6	18	56	280	10%	毒 20%	A
57	スライム上	9	2	18	30	0%		*
58	スライム下	9	2	18	30	0%		*
59	バブリーS	10	2	15	20	0%	毒 10%	*
60	ファンガス	9	8	24	24	0%	毒 10%	*

★★★★★★★★★★★★★★ 全アイテムリスト（X1版:ほぼ全機種に共通）★★★★★★★★★★★★★★★

No.	名前	効果／使用できる人
1	薬草	（傷薬 になる）
2	黒かび	（解毒薬 になる）
3	緑ごけ	（解まひ薬になる）
4	青かび	（気つけ薬になる）
5	毒草	（毒薬 になる）
6	光ごけ	（催眠薬 になる）
7	鉱薬（赤）	（発火薬 になる）
8	鉱薬（青）	（爆薬 になる）
9	鉱薬（白）	（煙幕 になる）
10	王様の薬	王様の病気が治る
11	傷薬	
12	解毒薬	
13	解まひ薬	
14	気つけ薬	
15	毒薬	
16	催眠薬	
17	発火薬	
18	爆薬	
19	煙幕	
20	妙法「村正」	ジェダのみ
21	両刃の大剣	ジェダのみ
22	片刃の長剣	エリンのみ
23	両刃の長剣	ディアナのみ
24	両刃の短剣	ピクトのみ
25	木の杖	トロンのみ
26	魔学者の杖	ヴィドのみ
27	エルフの弓	エルフのみ
28	クロスボウ	
29	スリング	
30	エストラ	
31	カタール	
32	なぎなた	
33	ドワーフの斧	（ダンジョンで使う）
34	白き剣	ジェダのみ
35	炎の剣	エリンのみ
36	流水弓	ディアナのみ
37	風の槍	ピクトのみ
38	大地の斧	トロンのみ
39	戦鎚	ヴィドのみ
40	力の鎧	
41	鋼の大鎧	ジェダのみ
42	鎖かたびら	エリンのみ
43	エルフの皮鎧	ディアナのみ
44	皮の鎧	ピクトのみ
45	布の服	トロンのみ
46	魔学者衣	ヴィドのみ
47	リングメイル	
48	鋼の胸あて	
49	青銅の鎧	
50	防寒服	
51	マント	
52	騎士の鎧	
53	呪われた鎧	
54	聖なる鎧	ジェダのみ
55	火炎の鎧	エリンのみ
56	氷のローブ	ディアナのみ
57	虹の羽衣	ピクトのみ
58	迷彩服	トロンのみ
59	魔人のマント	ヴィドのみ
60	精霊のお守り	一回持ったらラックアイテム
61	バンダナ	ジェダのみ
62	ペンダント	エリンのみ
63	金の指輪	ディアナのみ
64	パイプ	ピクトのみ
65	銀の鎖	トロンのみ
66	帽子	ヴィドのみ
67	陶器の指輪	（炎の指輪になる）
68	錆びた鏡	（水の鏡 になる）
69	ぼろ布の服	（風の衣 になる）
70	古い木の杖	（大地の杖になる）
71	炎の指輪	火の魔法
72	水の鏡	水の魔法
73	風の衣	風の魔法
74	大地の杖	土の魔法
75	地図	場所移動時に使用
76	コンパス	ダンジョン内で場所,向きを知る
77	ロープ	
78	ランプ	明かりに使う
79	調合具	ヴィド専用アイテム
80	七つ道具	わなの解除用アイテム
81	耳せん	対バンシー用
82	妖精の鈴	対フェアリー用
83	氷の首飾り	対ブレス
84	呪いの矢	ダンジョン内で飛んでくる
85	夢見の腕輪	歩く度にHP,PLが回復する
86		
87		
88	悪魔の住む花	イベントアイテム
89	クリスタル	敵に与えるダメージUP
90	新星玉	魔法の効化UP
91	水脈石の壷	水が湧き出てくる。イベント
92		
93	呪いの風見鳥	全員歩く度にHPが減っていく
94	王様の手紙	王様に通知するイベントアイテム
95	聖殿の鍵	最後の扉を開ける
96	邪悪な御札	持ち主が敵からのダメージUP
97	火の護符	扉を開けるアイテム
98	水の護符	扉を開けるアイテム
99	風の護符	扉を開けるアイテム
00	土の護符	扉を開けるアイテム

第3章

麻薬的快感を君に与える That's シミュレーション・ゲーム

Simulation Games : The Excitement is Real

●

一度足を踏み入れると，容易に抜けだすことができない——シミュレーション・ゲーム（SLG）には，そんな危険な魅力がある。

振り返れば，コンピュータ・ゲームの歴史は常にSLGと共にあった。ウォー（戦争）ゲーム，経営マネジメント・ゲーム，スポーツ・シミュレーション・ゲーム——これらは皆，パーソナル・コンピュータが世に普及をはじめた当時からすでに存在していたものである。

その中でも，ウォーゲームと呼ばれるものが一躍脚光を浴び，「シミュレーション・ブーム」と銘打たれるようになったのは，つい1,2年前のこと。とは言え，複雑なルールの作品が多いだけに，今ひとつとっつきにくさを感じている人もいるのではないだろうか？

そういうかたがたのために，本章では講師に「月刊マイコン」でおなじみの猪野清秀氏をお招きし，シミュレーション・ゲームの歴史とその魅力について語っていただいた。

●



初心者向け

シミュレーション・ゲーム・ガイダンス









講師：猪野清秀

（永遠のシミュレーション・ゲーマー）

「麻薬的快感」？ははは……

前書き

どうも，月刊マイコンで主にシミュレーション・ゲームのレビューを書いている猪野清秀です。この『チャレンジ！AVG&RPG Ⅴ』にて，討論会に参加させてもらっただけでなく，このようなコーナーを設けさせてもらいました。これも山下先生と編集長のおかげであります。まずは多謝多謝。

この本をお買いになったみなさんは，たぶんロールプレイング・ゲーム（以下RPG）やアドベンチャー・ゲーム（以下AVG）こそがパソコン・ゲームのすべてであって，他のゲームなどは柴田恭平風に言えば「関係ないね」と思っていらっしゃるかもしれません。



でも……そんな考えをお持ちのあなた，あなたは損をしていますよ。パソコン・ゲームには，最近急成長をとげたジャンルのゲーム「シミュレーション・ゲーム（以後SLG）」があるのです。

これから数ページに渡って，SLGの初心者になるかもしれないあなたに，SLGの歴史や，代表作を一つ二つ例にだしてこの世界への橋渡しをしてみようと思います。まあ，場違いかも知れませんが最後までお付き合いください。

しかし……「麻薬的快感」と書くと何か悪いものをやるって感じですね。「かっぱえびせん的快感」のほうが当たりさわりがない感じですが，山下先生が広告で書いてしまったからしかたないか。

趣味れーしょん？

シミュレーション・ゲームの定義と歴史

どうも日本人は「シミュ」という発音が苦手なのか，それともサブタイトル名通り「趣味レーション」と勘違いしているからなのか，テレビや雑誌でも「シュミレーション」と間違った表現をしていることがよくありますが，読者のみなさんはそんなことはありませんよね？　「シミュレーション」ですよ，正しくは。

「シミュレーション」という言葉が一般にはどう定義されているのかを見るため，辞書を引いてみましょう。さっそくそのスペル（Simulation）で調べてみました。

①見せかけ，ふり;擬態

②模擬実験，電子計算機を用いて諸現象の動向予測や問題分析をする手法

（三省堂グローバル英和辞典より）



なんとなく感じはつかんでいただけましたか？　つまり，さまざまな手段を用いて，実際にこれから起こりそうなことや過去において起きたこと（あるいは起きなかったこと）で再現できないことを模擬的にやってみることなどを意味しているのです。

シミュレーションの最大の利点は「実際に行なうことなしに」「何度も繰り返して」「再現できること」です。さまざまな技術の――特にコンピュータ部門の――発達により，この利点はさらに強調されつつあります。

たとえば飛行機のフライト・シミュレーター。将来パイロットになる人に，練習だからと言っていきなり本物の飛行機に乗せたのでは，いくら命があっても足りません。ここで「シミュレーター」で本物の飛行機のシミュレーションを使って練習させることによって，たとえ操作を誤って墜落しても命を落とすことはなくなります。

東京にある霞が関ビルの建築の際にも，大地震が起きた際の揺れかたなどをシミュレーションで計算して設計されています。地震が起きてから（そして倒壊してから）強度を確かめたのでは遅すぎるのです。

「シミュレーション」という言葉だけなら，さらに物理的な実験などさまざまな分野に言葉の意味は広がっていくのですが，そこまでいくといくらページがあっても足りませんので「シミュレーション・ゲーム」と，「ゲーム」という言葉をつけて限定してみましょう。

「シミュレーション・ゲーム」のルーツは，突き詰めて言えば西洋の将棋，チェスということになるのでしょうか。

もっとも直接的な祖先は，14世紀のプロシア（現在のドイツ）で考案された「兵棋演習」というものです。よく戦争映画に登場する，作戦地図上にいろんなコマや旗を使って作戦を考えるアレです。

この方法は作りだされた作戦が有効的なものかどうかを調査するのに，画期的なものとして世界に広がっていき，今ではほとんどすべての国が採用しています（自衛隊では「頭上演習」と呼んでいます）。シミュレーションを馬鹿にしてはいけません（※）。

〈※〉このいい例がミッドウェー海戦です。日本海軍も事前に「シミュレーション」を行ない，自軍に大損害を受けることを予測できたにもかかわらず，結果をねつ造しそのまま作戦を変えずに実行したために，あのような結末を迎えてしまったということはご存知でしたか？

もっとも「シミュレーション」という言葉が使われだしたのは，1940年代の末，コンピュータが産声（うぶごえ）をあげた頃です。そしてこの言葉をはじめておおっぴらに使ったのは，知る人ぞ知る，現在のコンピュータの基礎を築いたフォン・ノイマンとウラームなのです。

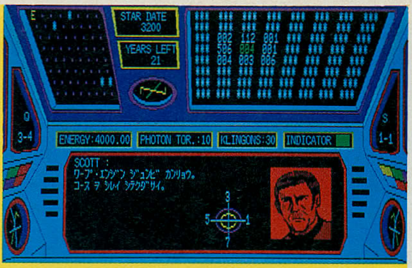
考えてみればコンピュータの第一号は砲弾の飛び具合いを「シミュレーション」するために作成されたのですから，コンピュータとシミュレーション（ゲーム）は切っても切れない縁にあると言っても過言ではないでしょう。

君といつまでも

コンピュータ・シミュレーション・ゲームの変遷①

ちょっと堅めの内容で疲れました？　でも大丈夫，これからやっとコンピュータ・シミュレーション・ゲーム（以下CSLGあるいは単にSLG）の話に入ることができます。まずは海外事情について。

海外のCSLGと言えば，欠かすことができないのが，『スタートレック・ゲーム』です。私は残念ながら実物を見たことがないのですが，映画『スタートレック』のエンタープライズ号の艦長にプレイヤーはなりかわり，敵のクリンゴン艦隊をやっつけるという，今からすれば単純なゲームですが，当時としては画期的であり，これがプレイできるかどうかがそのコンピュータの売れ行きを左右するほどでした。



『ALL CAST STAR TREK』（COMPAC）

その後コンピュータの一般への普及や，性能そのもののレベルアップ，優秀なメーカーの参入のおかげで，少なくとも海外ではCSLGは社会的な地位を得るまでに健全に成長し現在に至っています。現在日本に支社を設立している海外のソフト・メーカーの中にも，CSLGを得意とするメーカーが何社かあります。これら海外の優秀なソフトもいつかみなさんの手に届く日がくるかも知れません。

インベーター・ゲームと

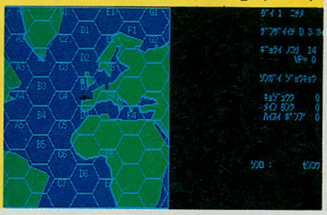
コンピュータ・シミュレーション・ゲームの変遷②

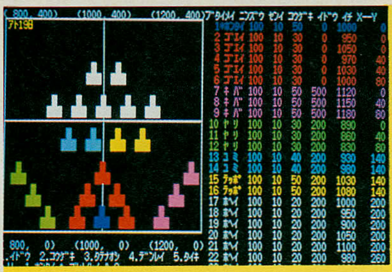
さて，かんじんの我が日本の状況はどうだったのでしょうか？　過去の資料と自分の記憶をたどりながら歴史のページをめくっていくことにしましょう。

パーソナル・ユース（個人の使用）でのコンピュータの普及——つまりパソコンの普及——は，NECのPC-8001とSHARPのMZ-80Kが登場したあたりからです。年代にしてみれば，1982～1983年。

この2機種は当時は2大パソコンとして世に現れ，「音をとるならMZ，絵をとるならPC」という言葉もよく使われました。その頃ブームとなっていたインベーター・ゲームが自分の家でできるということでパソコンを買った人も少なからずいました。パソコン誌が登場しはじめたのもこの頃で，みなさんがよく読んでいる『マイコンBASICマガジン』も当時は『ラジオの製作』の付録でした。何を隠そう私がパソコンを知ったのもこの時期です。

1984年前後には，各社からこれらの機種用にいろいろなCSLGが発売されます。そのときはゲームのジャンルとしてはAVG，RPG，アクションが存在していて，SLGはRPGの枝分かれ的存在として扱われていました。しかしこの一時的なブームにより，SLGはパソコン・ゲームの一ジャンル

『海の狼』（CSK）




『川中島の合戦』（光栄マイコンシステム）

として立派に認められることになります。これが私が提唱する「第1次CSLGブーム期」です。

しかし，そのほとんどはボードゲームの概念にとらわれすぎてパソコンの良さを生かしきれていなかったり，投げ売りの姿勢をとっていたメーカーもあって（ひどいのになるとバグが残っているのに発売されている作品もあった）しだいにブームは衰えていき，CSLGの数は減っていきます。当時のコンピュータの性能では，本格的なSLGの制作ができなかったからというのも一つの原因ですが。これから1,2年，CSLGは低迷期をさまよいます。

時は経ち，1986年頃より各社から発売されていた，640×200ドットのグラフィック機能を持つ8bit機種が普及するにつれ，CSLGは第二ブーム期に入り，そしてそれは現在における安定期へと続いていきます。

現在の安定期や将来における展望は後にまわすとしまして，一つ注目すべきことをここに挙げます。それは第1次期に登場し，低迷期を乗り越え，第2次期，そして現在に至るまで絶大なる支持を得ているソフト（正確にはそのシリーズ）が二つも存在していることです。

その二つとは……もうおわかりですね？　光栄の『信長の野望』シリーズとシステムソフトの『大戦略』シリーズです。

かなわなかった夢を

『信長の野望』シリーズ

今や名前を聞いたことのない人はいないくらいに有名になった『信長の野望』シリーズ。その第1弾『信長の野望』は1983年に発売されました。



『信長の野望』（光栄）

内容はと言えば，西は大坂，東は関東までを扱っているマップの中にひしめく戦国時代の大名のうち，プレイヤーは全国統一まであと一歩というところで本能寺の変によって死に追いやられた織田信長になって，内政や戦争などさまざまなコマンドを駆使して全国を統一していくというものでした。私はMSX版とPC-8801版でプレイしたことがあります。もっとも主人公たる信長ではなく，武田信玄でプレイしたほうが多かったのですが……（※）。

〈※〉『信長の野望』は2人まで同時プレイができ，2人目のプレイヤーは武田信玄でプレイする。このマルチプレイができるということもCSLGでは斬新なことであった。

『信長の野望』が低迷期にもその人気を保ち，コンスタントな支持を得ることができたのには数多くの理由があるでしょうが，それらのいくつかを並べてみましょう。

まず一つ目が主人公を織田信長にしたことです。歴史もののゲームのおもしろさは「歴史を自分の手によって変えること」，つまり「Ifの世界を創造すること」にあります。

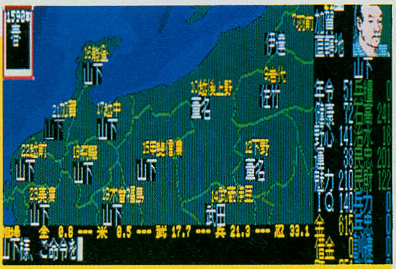
これが「家康の野望」だったら，たぶんこれほどの人気はでなかったことでしょう。それだけなら別に「謙信の野望」でも「氏康の野望」でもよかったことになりますが，全国統一達成寸前で不本意な理由によりそれを成し遂げられなかった，そのことに対する同情と，そしてなによりも信長自身の絶対的な知名度が『信長の野望』をロングセラーに，のしあげたことに間違いはないでしょう。

二つ目は多機種への移植です。『信長の野望』はほとんどすべてのパソコンに移植されています。多くのユーザーがプレイすることができる環境を作ったこと，これも大きな理由です。

三つ目はコンピュータの思考の強さ……でしょうか。当時としてはかなり強く，その強さにはしばしば悩まされました。

これらの長所に支えられ，低迷期を乗り越えた『信長の野望』は，1986年に『信長の野望・全国版』として生まれ変わります。

『全国版』はゲームの取り扱っている範囲を北は北海道，南は九州にまで押し広げ，国の数も50に増やしました。最大の特徴は何と言っても「50国すべての国でプレイヤーはプレイ可能」なことでした。

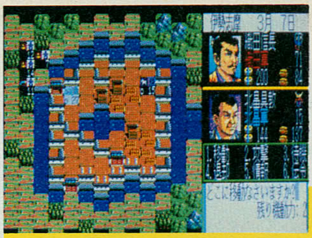


『信長の野望・全国版』（光栄）

信長や信玄といったメジャーな大名のみならず，たとえば伊達家や島津家のような自分の好きな大名，そして自分の故郷や今住んでいるところの大名でも，全国統一の夢をかなえることが可能かもしれない――そんな魅力を『全国版』は持っていました。また同時に8人までプレイできるというのも注目点の一つでしょう。

そして『信長の野望』シリーズは，1988年を迎えます。そうです，あの驚異的・記録的な売れ行きを見せた『信長の野望・戦国群雄伝』の登場です。

同社の『三国志』などですでに取り入れられていた武将をついに『信長の野望』に採用したのが，この『群雄伝』の異常なまでの人気の大きな要因です。メモリの関係などで九州や東北などは入っていないものの，テレビドラマや歴史小説に登場する数々の武将たちのおりなす戦国ロマンが自分の家にあるパソコンで再現できる，自分の好きな武



『信長の野望・戦国群雄伝』(光栄)

将たちを配下にして自分の思うがままに動かすことができる……などいろんな楽しみかたがあるでしょうが，とにかく武将の登場は非常に魅力的でした。

ゲーム中に登場する聞きなれない武将を配下にしたが，果してこの武将は本当はどこの大名の元で働き活躍したのだろう，という疑問から日本史の本を調べていくうちに，歴史に興味を持つなんてこともあるかも知れません。

いずれにしても『信長の野望』シリーズは，現実にはひととおりしかない歴史の流れを自分の手で変えてみるという，歴史もののゲームに共通する楽しみを味わうことを実感させてくれる戦国CSLGとして，不動の地位を築き現在に至っています。

気軽にウォーゲーム

『大戦略』シリーズ



『大戦略88』(システムソフト)

東の『信長の野望』に対抗する，低迷期を乗り越えたもう1本のCSLGが西の『大戦略』です（※）。

〈※〉これは光栄が東京に，システムソフトが福岡にあるからです。おわかりですね。

『大戦略』は他の作品とは少し色合いの違うCSLGです。と言うのは，「シミュレーション」という言葉には過去未来を問わず起こる（起きた）かもしれないという意味が少なからず含まれているのですが，1985年に発売された『大戦略』にはそれがまったくないからです。

『大戦略』は，ヘックスと呼ばれる六角形のマスをいくつも蜂の巣状につなげたマップの上で，現代のさまざまな兵器を生産し，敵と戦闘して都市を占領していく……突き詰めて言えば，現代版〝陣取り将棋〟です。

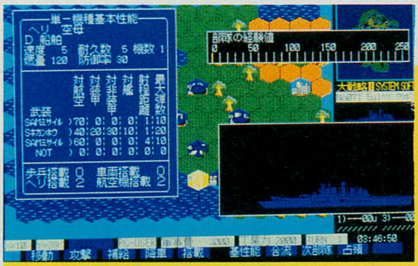
この『大戦略』も，人気の理由を探ってみればいくらでもでてきます。下手に歴史にこだわらずに自由な設定でプレイできること（アメリカ製の兵器同士が戦うなんてまず滅多にないですからね)，操作が非常に簡単でプレイしやすいこと，ユニットひとつひとつに(例えばF-16CやレオパルドIIといった）名称がつけられていて個性があること，自由度が高いことなどです。

プレイヤーは好きな兵器を生産し，司令官になったつもりで部隊を配置し，目的地に向かわせて占領なり敵への攻撃を行ないます。敵の爆撃機がきたから戦闘機を生産してやっつけてやろう，押しの力が足りないから戦車をバリバリ作って戦車軍団を編成しよう，などなどほとんど好き勝手なことができるのが『大戦略』です。マップ・コンストラクションもはじめからついていて，自分で新しいマップを作れるというのも夢を膨(ふく)らませる要素となりました。

1985年に発売された『大戦略』は正式には『現代大戦略』と言い，PC-9801シリーズ専用のものでしたが，翌年の1986年のパワーアップ・キットの発売の後，PC-8801版とX1版が登場するに至って『大戦略』はCSLGファンには必需品ともなったのです。

そして，『現代大戦略』や『大戦略88』『大戦略X1』などにおける不満点や改良点を取り入れたのが『大戦略II』です。これには取り扱うユニットやマップの規模の拡大，間接攻撃の採用，艦艇や輸送機の概念の導入がなされました。特に間接攻撃や爆撃が，『大戦略II』をこれまでの『大戦略』とはひと味もふた味も違う，高度な作戦を必要とする大人の香りのするゲームにしたのです。

さらに『エディタセット』が発売されると，ユニットまでも自分で作れるようになり，「戦国大戦略」や「ギリシア時代大戦略」も自分の努力次第で作れるようになりました。



『大戦略II』(システムソフト)

16bit機種でしかできなかった『大戦略II』とは別系統で制作されたのが，『スーパー大戦略』です。基本的なシステムは『大戦略』と変化はありませんが，大幅にユニットを増やし思考ルーチンも強化されました。これにより8bit機種は『スーパー大戦略』，16bit機種は『大戦略II』という形ができ上がりました。

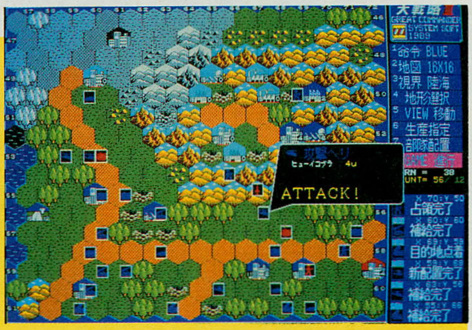
このいずれもがプレイアビリティ（プレイのしやすさ）を重視した作品であるのに対して，1989年に発売された『大戦略III・グレートコマンダー』は，『大戦略』のシミュレーションとしての実戦との矛盾点，つまり1国が移動攻撃し終わるまでは他の国は行動できない（実際にはそんなことは

『スーパー大戦略』(システムソフト)



なく，すべての国が同時に行動するはずです）という点を解消しました。半リアルタイム（リアルタイム・オペレーション）の導入です。

他にユニットを直接動かすのではなく間接的に命令を与えるだけで，細かな動きはユニット自身の判断に任せる「コマンドコントロール方式」も大々的に取り入れられました。



『大戦略III』（システムソフト）

ただし，よりシミュレーションに近づけたのであって，当然のことながらゲーム性は薄れ，プレイアビリティは著しく低下してしまいました。

現在のところ『大戦略』シリーズは『スーパー大戦略』シリーズと『大戦略II』シリーズ，それに『大戦略III』シリーズに枝別れをして進歩しています。機種間の障壁もしだいに取り除かれはじめ，『スーパー大戦略』のPC-9801版や『大戦略II』のPC-8801版などの発売もされました。

要は想像力の問題

いかにSLGを楽しくプレイするか

とまあCSLGの危機を救ったといっても言い過ぎではない2大作について簡単にその歴史を紹介してみたわけですが，何もCSLGはこれらばかりではありません。野球やゴルフを対象にしたスポーツ・ゲーム，経済や経営をシミュレートする経済ゲーム，航空機の操縦を行なうフライト・シミュレーターなど，戦争ものや歴史もの以外にもCSLGはたくさんあります。これらのSLGと，AVGやRPGとの違いは何でしょう？

SLGがAVGやRPGと違っているところは「何度でも楽しめる」ということです。多少意味が強すぎるかもしれませんが，基本的にAVGやRPGは一度解いてしまうとそれまでです（もちろん『ティルナノーグ』のように例外もありますが）。


『ティル・ナ・ノーグ』（システムソフト）

ところがSLGは，一度ゲームエンドの画面を見たあとでも何度もゲームを繰り返してできる選択肢が残されていて，プレイヤー自身も再度遊びたいという衝動にかられるのです。部隊編成を変えてみたり進路方向を変更したりなど作戦の変更，自分のプレイするキャラクターなどの変更を行なうことによって何度も楽しめるのです。

ここがSLGの最大の強みと言えるでしょう。

しかし，これだけではSLGが「麻薬的快感」を引き起こす条件には少し足りません。それではその「足りないもの」とは何でしょうか？　その答えがつぎの言葉にあるのです。そう，「感情移入」です。

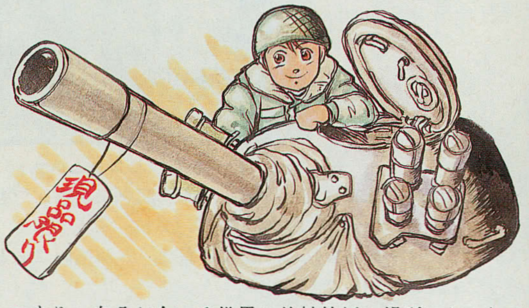
「感情移入」とは，ゲームの主人公に自分自身の感情や精神を投射してそれを直接に理解し，またなりきることです。RPGやAVGでもけっこう起こりがちなことです。良くあるでしょう？　RPGをやっているうちについ主人公になりきってしまうことが。それが十二分に起こるのがSLGです。

野球ゲームなら一人の選手になりきって1本でも多くのホームランを打とうと，また1勝でも多くの勝利を獲得しようとするでしょう。いや，監督の立場にたって選手と一緒に喜怒哀楽したり(あるいは胃を痛めたり)するかもしれません。

フライト・シミュレーターなら戦闘機のパイロットとなり「トップガン」顔負けのドッグファイトを経験できるかもしれませんし，実際には絶対できないであろう空の楽しい旅を体験できることでしょう。

経営SLGなら大会社の社長，いや一国の経済を操るという，これも現実にはごくごく一部の人にしかできないことが体験できます。

そして歴史ものなら歴史小説の主人公になって，彼ができなかったことを自らの手で達成させることもできますし，戦争ものなら歴史そのものをひっくり返したり，実際には失敗した作戦を成功させることもできるのです。



つまり，自分が今いる世界に比較的近い場所におかれていながら，実際にはできないさまざまなことが自分のパソコンですぐにでもできてしまう――これこそがCSLG最大の病的にさせる原因なのです。

また，これはパソコン通信でも可能なことなのですが，多人数でプレイできるゲームが多いということも利点の一つです。とかく一人よがりの世界に閉じ込もりがちなパソコン・ゲームですが，他の人とプレイすることで，人間という最大の好敵手を相手にゲームをプレイすることができるのです。これは実は大変な利点なのかもしれません。

とにかくCSLGを楽しめる最大の理由，そして最大の原因は「感情移入」にあります。映画や本を読み，服装を替え，ゲームのキャラになりきった時点でCSLGは最高の趣味となるのです。

「明日」という字は「明るい日」と書くのだよ

CSLGの現在と将来，筆者の意見

今現在，SLGはAVGやRPGと並んでかなり人気があるソフトがでてきています。また海外の優秀なソフト・メーカーが直接日本に支社を作ったり，海外ソフトを移植する会社も増えてきて，今まで雑誌を見て指をくわえているしかなかった状況が良い方向に変わりつつあります。パソコンのハードやプログラム技術の発達により，CSLGもより奥深くなってきました。

今後CSLGは初心者向けのサクサクと気軽にできる比較的簡単なプレイアビリティを重視したものと，データを豊富に取り入れてより正確さを追求したシミュレーション度を重視したものが多くを占めることになるでしょう。もちろん，中間系のCSLGも登場するでしょうが。パソコンのハードの向上によって一番得をするジャンルのゲームはSLGなのです。

これだけなら非常に明るい先行きを予測できるでしょうが，そんなに世の中甘くはありません。あまり好ましくないと思われる傾向も少なからずあります。

まず第一が，ボードゲームの概念を取り外せないこと。もちろん，すべてのソフトがというわけではありませんし，CSLGのはじめは一人でできないボードゲームを一人でできるようにとの要求から作られたものですし，ボードゲームの移植が悪いというわけでもありません。ただ，せっかくパソコンを使っているのですから，ボードゲームの概念に依存する必要性は全然ないのです。

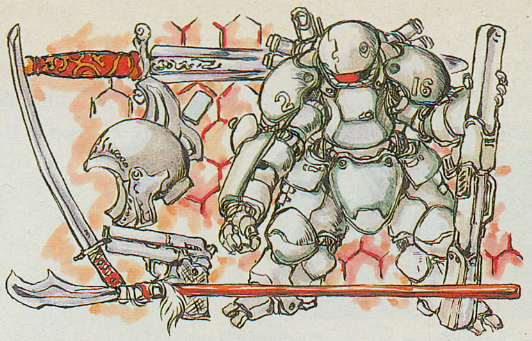
どうもヘックスがないとSLGでないと思っている人がいるようですが，そういったことにこだわって狭い殻の中に閉じ込もり，可能性を打ち捨ててはいけないのです。

また，対象となるテーマの類似性も問題となることでしょう。たしかに戦国時代や第二次大戦などは一般によく知られていますし，製品化された作品のヒットも簡単に狙えるでしょう。しかし，それだけにこだわっていていいのでしょうか？　いくらフランス料理のフルコースが好きでも，毎日それだけを食べていいのかという問題と同じです。

SLGとして成り立ちそうなテーマを歴史・戦争ものに限って少し考えてみただけでも，ギリシャ・ローマ時代のヨーロッパ，混迷を極めた中世から近世におけるヨーロッパ，アメリカ独立戦争，第二次大戦のヨーロッパもの，日本でなら江戸末期の幕府政治をシミュレートしたものとか，聖徳太子の時代とか，またスケールを小さくして考えれば帆船の戦いとか……けっこうありますね。

冒険なくして進歩はありません。はたして進歩というものがいいものかどうかは別としても，もう少し変わったCSLGを作ってくれるメーカーが続々でてくることに期待をかけましょう。海外のソフトにはいろんなテーマのおもしろいものがあるので，それらに刺激されればいうことなしなのですが。ここ2,3年はようすを見るしかないでしょう。

もっとも，ソフトをジャンル分けすること自体があまり意味をなさなくなってしまうのが，一番いいことなのかもしれないのです。



終わりに

オススメCSLGの紹介

最後に，このページを読んでSLG初心者になったあなたに，CSLGを選ぶときの注意と，独断と偏見で選んだ比較的入手しやすいオススメのゲームを挙げてみます。

初心者が一番陥りやすいのが「ルールの多さからのあきらめ」です。AVGやRPGと違って，説明書を見なくてもプレイしていけば何とかなるといったSLGはほとんどありませんし，ルールもやっぱり複雑です。そこで第一の注意は，難易度の低い(プレイアビリティの高い)，説明書の薄めのSLGを選ぶことです。

第二に，自分が好きな，あるいは好きになりそうなテーマのゲームを選ぶことです。戦車や戦闘機といった兵器が好きな人は，それらがでてくるゲームを選べばゲームに溶け込みやすいでしょう。自分が興味を持たないゲームのプレイは気分をダルくさせ，嫌悪感しか生みだしません。

もう一つは，比較的バランスが取れているゲームを選ぶことです。はじめてやったSLGで負けてばっかりで一度も勝利の美酒を味わうことができない――こんなことではSLGがイヤになるのは当然でしょう。

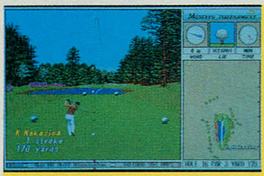
では，どうやってこれらの点を判断するのか？　パソコンソフトは書籍のように立ち読みすることができないので，パッケージだけで判断するのは非常に困難です。知人にCSLGをやっている人がいたらその人に質問したり，店の人に聞いてみるのもいいでしょう。パソコン誌の紹介記事を参考にしてもいいですし，手紙などで直接尋ねてみてもいいでしょう。最後には……自分の判断に任せるしかないのですが。

『パイレーツ！』（マイクロプローズ）



それではおまちかね，初心者のあなたに贈る，独断と偏見で選んだおすすめソフトのコーナーです。

立身出世を夢みる人や海賊が好きな人には，マイクロプローズの『パイレーツ！』。17世紀の海賊となってカリブ海を荒らしまくり，どんどこ出世していく痛快なゲームです。



『遙かなるオーガスタ』（T&E SOFT）



『ダブルイーグル』（アートディンク）

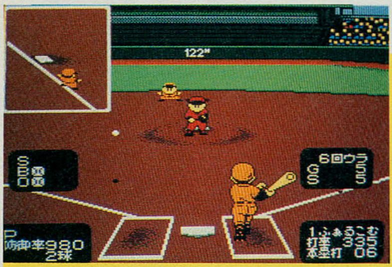
ゴルフをしてみたいがお金がないよという人には，T&Eソフトの『遙かなるオーガスタ』とアートディンクの『ダブルイーグル』をおすすめします。前者は3Dもので，大変きれいなグラフィックが目をひきますし，後者は気軽さと「ライフモード」というRPGばりのプレイモードが特徴です。両者ともルールは非常に簡単です。



『天下統一』（システムソフト）

「コンバット」などの戦争映画にひかれた，あるいは戦車などの兵器が好きな人には，システムソフトの『スーパー大戦略』ですね。下手にはじめから『大戦略III』などをやると，ドツボにハマります。

戦国時代に憧れているなら，システムソフトの『天下統一』か光栄の『信長の野望・全国版』。『群雄伝』でもいいのですが，少々ルールが複雑で初心者にはちょっと……という感じもします。



『激突ペナントレース2』（コナミ）

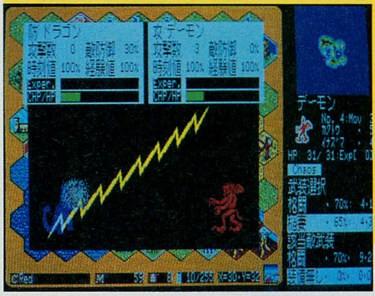
野球好きな人には，コナミの『激突ペナントレース(2)』がいいでしょう。おもしろさには脱帽です。監督気分を味わいたいときには，日本クリエイトの『野球道（II）』。胃薬を用意したほうがいいかも。

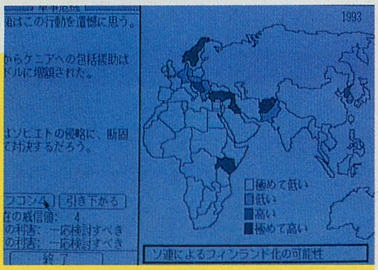


『野球道II』（日本クリエイト）

戦車などの毒々しいものよりもドラゴンなどを操ってみたいという人は，システムソフトの『マスター・オブ・モンスターズ』をすすめます。好きなだけドラゴンを動かせます。

『マスター・オブ・モンスターズ』（システムソフト）





『バランス・オブ・パワー』（アスキー）

国際政治に興味を持ち，アメリカ大統領やソ連共産党書記長の気分を味わってみたい人は，アスキーの『バランス・オブ・パワー』。ただし，心臓の弱い人にはおすすめできません。アンドロポプられては困りものですから。

とまあ，のらりくらりと話がつづいてきましたが，ここらで締めくくらせたいと思います。いままで私の話にお付き合いくださってどうもありがとうございました。SLGのおもしろさがほんの少しでもわかっていただければ幸いです。

——もし，本格的なCSLGの解析書をお求めでしたら，私めが主著させていただいた『チャレンジ！パソコン・シミュレーション・ゲームII』をどうぞお買い求めください（あーあ，最後の最後で宣伝きゃあ〜）。

第4章

コンピュータ・ゲームの未来を語る
ホンネで討論！読者&クリエイター座談会

1989.8.15 at Dempa
Let's Rap！How we imagine future Computer games

人類の歴史は果てしなく長い。
一人の人間の一生など，歴史全体から見れば，ひどくちっぽけなものである。
その気の遠くなるほど長い歴史の流れの中で，20世紀と呼ばれる時代の後半に，人類は新しい形の創造物と出会った。それがコンピュータ・ゲームである。
大袈裟かもしれないが，ボクらはそれが誕生し，成長していく過程を目の当たりにしている，歴史の生き証人なのかもしれない。
何十年か後に，コンピュータ・ゲームというものが，単に一過性のブームだったと語られるのか，それとも1メディアとして定着しているのか――それは，今を生きるボクらの取り組みかたにかかっていると言っても過言ではないだろう。
たしかにゲームは，「遊ぶ」ためのエンターテイメント作品である。しかし，だからこそ，ときには真剣に「考えて」みる必要もあるのではないか――？
ある夏の日に電波新聞社に集まった，コンピュータ・ゲームが好きで好きでたまらない人間たちの熱い声を聞いてほしい。



―1989年，8月15日，終戦記念日―

全国から選抜されたベーマガ読者代表8名と，意欲的なソフトを発売しているソフトハウスの代表4名，さらに『マイコンBASICマガジン』『マイコン』のライター代表3名が，電波ビル内の特設会議場に集結した。

こんなことを言いたかった。こんなことが知りたかった。こんなゲームが欲しかった……。

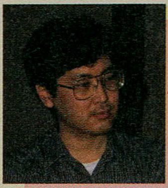
3時間以上にも渡り，おのおのがゲームに対する熱い思いを語る。

この記事は，その座談会の内容を極めて忠実に再現したものである。

※太字は著書指定

座談会出席者

ソフトハウス代表



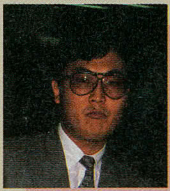
・山口祐平

アーテック社社長。パソコン・ゲームがではじめた頃よりプログラマー&ゲーム・デザイナーとして活躍。ENIX，ランダムハウスを経て，株式会社アーテックを設立。最近は，小説界にも進出しだしたというマルチ人間。



・斉藤　学

システムサコムのサウンド・デザイナー。ベーマガの読者には，マサ斉藤と言ったほうがわかりやすいだろう。最近は，MIDI関係の音楽作りに忙しい日々を送っている。ときどきユーザー電話の応対も担当しているらしい。



・秋篠雅弘

ウルフチーム副社長。日本テレネットにて『夢幻戦士ヴァリス』を制作した後，独立。現在はウルフのヘッドとして，日夜「新しいゲーム」の企画・制作に没頭している。



・石井史人

ウルフチーム営業・広報担当。元はコンピュータに関係ないところのデザイナーをやっており，ウルフの広告等を担当したのがきっかけで，そのままウルフチームに入る。

ライター代表



・山下　章

ゲーム評論家。本書の著者。今回の座談会では，自分の意見を発言することが許された司会・進行役を担当している。

・見城こうじ

アーケード・ゲームの初期からライター活動に従事している，業界の長老的存在。ゲームに対して深い考えを持っており，NHKの『YOU』という番組で，ゲームを冒瀆(ぼうとく)する質問に対して「失礼な！」と叫んだという話は有名である。



・猪野清秀

月刊マイコンを中心に活躍しているライター。シミュレーション・ゲームのプロフェッショナルで，マイコン編集部よりすでに発売されている「チャレンジ！パソコン・シミュレーション・ゲーム」のメイン執筆者である。



at 1989.8.15 in Dempa
The Hottest Conversation About Computer Games

女の子がゲームをして何が悪い！

山下：本日はお忙しいところを集まっていただきまして，どうもありがとうございます。今日の討論会は無礼講ということで，みなさんのホンネをドバーッとぶちまけちゃってください。それによって，コンピュータ・ゲームの未来の姿が見えてきたらな，なんて思っています。とりあえず，参加者のかたがたには，自分の言いたいことをまとめてきてもらってますので，それをテーマにいろいろ議論を進めていきましょうか。それじゃ，テーブルに座っている順番に……。



〈読者代表〉
濱田のり子
（19才）
東京都八王子市在住。女の子ながらもPC88にX1，PC286その他を持っているというゲームファン。

濱田：ええっ，私からですか？
山下：まあ，気軽にどうぞ。ソフトハウスやライターに対して，どんな文句をつけてもらってもかまいませんよ（笑)。あ，あと本にたくさん載りたいという人は，どんどん発言してください（笑)。
濱田：えーと，以前にベーマガで，女の子がゲームをすることに対して話題になったことがありますよね。
山下：フリートークボードのコーナーですね。
濱田：ええ。**今でもやっぱり，女の子がゲーム・センターに入ると，変な目で見られると思うんです。**私，昨日それを実験してきたんですが……。
山下：実験とはすごい（笑)。
濱田：ゲーム・センターの中にいた人に，やっぱりジロジロと珍しがられちゃって，たまたま話した人が，**「ゲームをやってる人に，真面目な人はいない。キミも不良だね」なんて言うんです。**ひどいと思いません？　女の子だというだけで色メガネ的に見られて，しかもそんなことまで言われて，私，悔しくて……。
山口：ひと昔前，SF小説の分野に女性が入ってきたときと似た現象だなあ。
秋篠：たしかに最近は，ゲーム・センターで女性の姿を多く見かけるようになってきましたね。ファミコンの影響が大きいとは思うんだけど。作り手としても，女の子対象のゲームというのを真剣に考えなくちゃいけないのかもしれない。かなり売れるんじゃないですか？
見城：昔から，アーケード・ゲーム業界では，女の子をゲーム・センターに呼ぼうと努力してましたからねえ。なんとかあの「ゲーム・センター＝暗い」というイメージを一掃しようと。
石井：アーケード・メーカーさんもいろいろ考えてますよね。あのクレーンでぬいぐるみを取るヤツなんかには感心しますよ。
山下：でも，現実問題として，その女の子がゲーム・センターの中で浮いてしまっている……。
大出：ボク個人としては，女の子がゲーム・センターにいても，全然差別したりはしませんけど……。
山下：おっ，なかなか積極的な意見。よし，それじゃ今日きている読者のみなさんにアンケートを取ってみましょう。「ボクは女の子がゲーム・センターにいても，色メガネで見たりしない」



〈読者代表〉
大出綾太
（17才）
福岡県福岡市在住。ベーマガの「読者の意見・ホンキホンネ」のコーナーあてに，月に2通ずつ投稿してくれる常連。



『ティンクル・ティンクル』（タイトー）
二つのボタンを押すことによってクレーンを動かし，ぬいぐるみを取るゲーム。『ドリームキャッチャー』なども同じ系列。



『アウトラン』（セガ）
セガの体感シリーズの中でも，もっとも根強い人気を誇っている作品。明るいドライブの雰囲気を表現したのが成功している。



『スーパーハングオン』（セガ）
体感シリーズのひとつ。バイク型のきょう体にまたがってプレイするというゲーム。

と，自信を持って言える人，手を挙げて──。(6人中6人の手が挙がる)
濱田：あー，私こういう人たちばかりのゲーム・センターに行きたい（笑)。
山下：結局，ゲームをプレイする人たちの心がけの問題ですよね。**一般社会では男女同権があたりまえになっているけど，いまだにゲーム・センターには，男女差別が残っている。それって，すごく低俗なレベルでしょ。**目の色を変えてハイスコアを争うのもいいけど，女の子と和気あいあいとゲームを遊ぶぐらいの心の余裕を持てなくちゃ……ね。
濱田：ここにいる人たちは違いますけど，世の多くの男性プレイヤーに意識の改革を望みたいですね。
山下：ところで，濱田さんは，ゲーム・センターでどういうゲームをするの？
濱田：今気に入ってるのが，『アウトラン』かな。
山下：スカートはいて『スーパーハングオン』をやったりはしないよね(笑)？
濱田：やりません（笑)。

やっぱり話題に上ったCRPGとTRPGについて

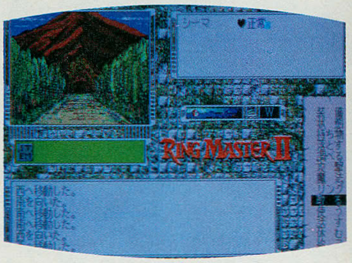
山下：はい，おつぎは，わざわざ大阪からでてきてくれたという気合いの入った藤原クン，いってみましょうか。


〈読者代表〉
藤原剛史
（16才）
大阪府堺市在住。応募ハガキには「3大クソゲーメーカーを斬る！」という超過激な文章を書いてきてくれた。

藤原：いや，観光をかねてきているので，そんなに気合いが入っているというわけでもないですけど(笑)。ボクがみなさんと話し合ってみたいのは，RPGについてです。近頃，コンピュータRPG（以下CRPG）とテーブルトークRPG（以下TRPG）がゴチャゴチャに考えられてしまっているようですが，似ているけど別物なのではないでしょうか。
（藤原クンはシステム手帳にビッシリと言いたいことを用意してあった）
山下：それはベーマガの「読者の意見・ホンキホンネ」のページでも，さんざん討論された話題だね。読者のみなさんの意見は，だいだい次の二つに分かれた。CRPGをさらに発展させるためには，TRPGのようにしなければならないというものと，CRPGとTRPGは全くの別物だから，そう意識する必要はないというものと。
山口：TRPGをコンピュータ上で実現するにはAI（人工知能）のようなものが必要なので，現状ではそれは難しいでしょう。ただ，今のふたつの意見のどちらかに限定してしまうというのはちょっと……。世の中には，テーブルトークが好きな人もいれば，経験値稼ぎが好きな人もいていいと思うのです。**文庫本にも，岩波文庫があってコバルト文庫がある。そのどちらが本当の本かなんて，誰にも断言できない。RPGだって，それと同じですね。**
斎藤：CRPGとTRPGの両者には，それぞれの長所があるんですよ。無理にそれをくっつけたり，別にしたりしなくてもいいんじゃないですか。


〈読者代表〉
高井慎太郎
（19才）
埼玉県戸田市在住。ベーマガの「ソフトハウス・ホット・インフォメーション」のサークルの会長をしている。

高井：**ボクらユーザーの結論としては，**


『リングマスターII』（ホビージャパン）
テーブルトークRPGの本家がはじめてコンピュータ上で作ったRPGシリーズ。マニア色がかなり強く難解。


『ダークレイス』（アークテック）
グラフィックが美しい3D型RPG。膨大なデータを所有して，TRPGなみの世界観を表現することにチャレンジしているらしい(原稿を書いている時点で未発売)。


『ディガンの魔石』（アーテック）
加藤直之氏の原画が大変な話題を呼んだ作品。数多くの項目から質問事項を選ぶあたりが，マニアックという評価を受けた。

おもしろいものを追及してもらえれば，それでいいんです。TRPGをマネすることも，その追及手段のひとつにすぎないんじゃないかなって。

藤原：ただ，最近の「TRPGに近づけた」とか銘打っているRPGで，マニアックな部分だけマネしてゲームがやたら複雑になってしまっているものがあると思うんですけど……。

山下：今日は「ホンネで討論」ということですから，ズバリそのゲーム名を言っちゃってください。

藤原：『リングマスター』なんかがそうだと思います。

山口：うーん。『リングマスター』がどうなのかは知らないけど，TRPGの元のシステムを全部そのままコンピュータ上に持ってこようとしたら，あぶないかもしれないですね。

山下：プレイヤーを束縛する要素ばかり増えて，本当におもしろい，会話で世界観を楽しむというような部分が表現されていないとしたらツライでしょうね。ただ，そのためにAIっぽいことをコンピュータでどう実現するかというのが問題でしょうけど。

山口：うちの今度の『ダークレイス』では，データベース的な作りをすることによって，TRPGの世界観をめざしています。『ディガンの魔石』がちょっとマニアックすぎたので，もうちょっと易しくしてあるんですよ。

山下：さすが宣伝もお忘れにならない(笑)。

ゲームはますますマニアックになってしまうのか？

鈴木：ボクは高3の受験生で，本当は勉強してなければいけないっていう話もあるんですけど，きちゃいました(笑)。今，マニアックという話がチラリとでてきましたけど，ホント最近のゲームはそうだと思うんです。**このままだと，ゲームがマニアだけの趣味になってしまうんじゃないでしょうか。**

山下：特にそれを感じるのが，アーケードのシューティング・ゲーム。名前を挙げちゃうと，たとえば東亜プランのシューティングは非常に良くできているとは思うけど，その手のジャンルをやった経験の少ない人には，絶対に難しすぎる。

見城：そうですね。近頃のアーケードはおかしいですよ。**「ふだんやってこない人を，いかにしてゲーム・センターに呼ぶか」――それがひとつの目標であるはずなのに，ゲームの内容はそれと逆行している。**よりシンプルで遊びやすく，それでいて奥の深いゲームというのがベストだと思うんですが……。

山下：アーケードに限らず，パソコンのゲームもかなり遊ぶ人を制限しているように感じますよ。

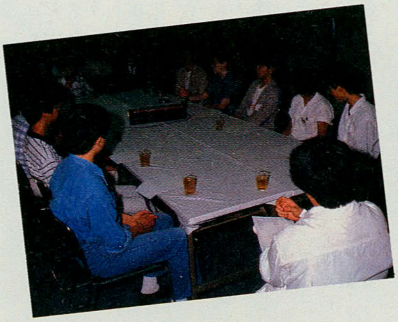
秋篠：そうですね。パソコン・ゲームは，大きく2種類に分けられると思います。ひとつが，キーボード主体のオペレーションのもの。もうひとつが，マウスやジョイスティックだけで遊べるもの。そのうちのキーボード主体の操作のゲームは，初心者の人にしてみれば，とっつきにくさを感じるでしょうからね。

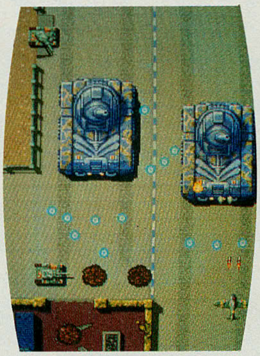
石井：ボクは販売・営業のほうを担当しているんですが，パソコンにキーボードがついているということが，今ひとつパソコンの一般化を邪魔してるん



〈読者代表〉
鈴木哲也
(17才)

埼玉県鴻巣市在住。ゲームは映画や書籍に負けない芸術・文化であるという持論の持ち主。

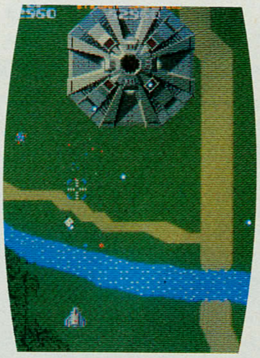




『大旋風』(東亜プラン)
東亜のシューティング・シリーズでは比較的易しいと言われているが，それでもノーマル・プレイヤーにとって，一周するのは至難の技。



『大戦略II』(システムソフト)
シミュレーション・ゲームの代表作のひとつ。マニュアルを熟読して，高度なオペレーションをマスターしなければいけない。



『ゼビウス』(ナムコ)
コンピュータ・ゲームが芸術だという世論を生みだすほど，神秘的なグラフィックと見事なゲーム・バランスで大ヒットしたシューティング・ゲーム。

じゃないかと感じるんです。もちろん，キーボードがあるからこそパソコンなんですが，そのためにマニアックなイメージがついてまわるんじゃないかと。

山下：うーん。そういう意味では，最近ブームのシミュレーション・ゲームなんかは，マニアックの極致とも言えるんじゃないですかね。

猪野：あまり一過性のブームとは言ってほしくないんですけど……。まあ，たしかにシミュレーション・ゲームは高度なオペレーションをプレイヤーに要求していますね。

山下：にもかかわらず，これだけの人気を集めている……。

猪野：ボクとしては，マニアックな流れと逆行した作品にも登場してほしいんですけどね。**なんか最近のシミュレーション・ゲームは，データをたくさん入れて，画面をキレイにすればそれでいいという風潮がある。**なんていうか，AVGやRPGのような，ゲームを終えた充実感というものをシミュレーション・ゲームは忘れてしまっているような気がします。

藤原：ゲームに慣れ親しんだ人たちが，さらに高度でマニアックな内容のものを求めるのは，当然のことだと思います。でも，そのために他のジャンルへ渡れなくなってしまっているんじゃないでしょうか。RPGをやり込んでいるボクの友人も，「難しすぎてSLGはやる気がしない」なんてよく言ってます。

山下：昔ゲーム・センターで『ゼビウス』や『ギャラガ』に満足していた人たちは，今や『達人』『イメージファイト』くらいの難度のゲームでないと，満足しなくなっている。だけど，**世の中にはまだまだ『ゼビウス』や『ギャラガ』を求めている層がいるはず**——そのへんの層を満たすような作品が少なすぎるから，ゲームが閉鎖的と言われちゃうんでしょうね。とは言っても，商売レベルで考えたら，そういうゲームを作ることは難しいんでしょうけど……。

山口：商品サイクルがあまりにも短いですからねえ。ボクの好きなRPGに『夢幻の心臓』というゲームがあるんですが，今あのソフトを手に入れようとしたらエライことですよ(笑)。かと言って，現時点で『夢幻の心臓』レベルのゲームを作るわけにもいかない……。

昔からパソコン・ゲーム業界には，「新しい要素を採り入れれば売れる」という一種の幻想のようなものがありました。それが今，新しい要素などほとんどなくなってきた。じゃあ，「原点に帰りました」というだけで売れるかと言うと，そんなことはないでしょ。

山下：なんだか今の状況だと，**ゲームが使い捨てのアイテムみたいで，悲しいですよね。本当は永遠のエンターテイメント作品であるはずなのに。**

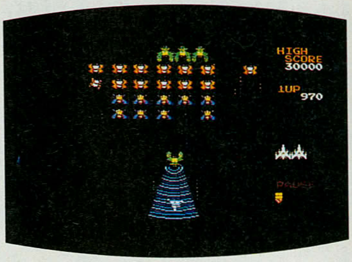
鈴木：ボクは，**ゲームっていうのは，将来小説や映画と肩を並べられる媒体だと思っています。**

一同：（納得）

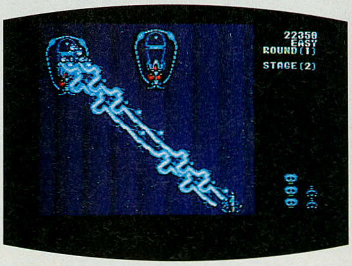
山下：セガにいる知り合いから聞いた話にこんなのがあります。『スクランブル・スピリッツ』というゲームがあって，敵を撃つと，ときどきパワーアップのアイテムがでてくるシューティングなんですけど——。

見城：いまいちマイナーなゲームですよね。

山下：そう。で，セガの場合アメリカの市場が非常に大きいから，海外にもけっこう出回っているわけです。そしたら，アメリカ人のプレイヤーの多くは，敵を撃ってでてきたパワーアップ・アイテムを，さらに撃ち続けちゃうらしい(笑)。アメリカのほうでは，ゲームをプレイするときに，インストラクション（説明書）なんてめったに読まないそうなんですよ。それでそのセガの知り合いは，「ノーインストラクション（説明なし）で遊べるゲームを作りたい」って言ってたんだけど，これってすごく大切なことだと思う。今鈴木クンが言ったように，ゲームが小説や映画と肩を並べるためには，もっとゲームをかみくだいてやらなくちゃいけないんじゃないかなって。**小説を読むのには，文字さえ読めればいい。映画を観るには，上映時間だけのヒマがあ**



『ギャラガ』（ナムコ）
シューティング・ゲームの古典的名作。1981年に発売された作品ではあるものの，今なおゲーム・センターに置かれていることもある。



『達人』（東亜プラン）
一連の東亜シューティング・シリーズのひとつ。ゲームがはじまった直後に，初心者には手ごわい中ボスがでてくる。



『イメージファイト』（アイレム）
エンディングまでたどり着いた人が全国で数名しかいないという，超ハードなシューティング。安全地帯を知らないとゲームにならない。

ればいい。だけど，ゲームをするには，知らなきゃいけない約束事が多すぎる。分厚いマニュアルがあって「これ読んでプレイしなさい」ってゲームばかりじゃ，ゲームマニアと一般人との間の溝は埋まらないんじゃないでしょうか。その点で，唐突ではあるけど，『テトリス』は，評価したいですね。

見城：たしかにあのシンプルで奥の深いゲーム性はスゴイですよ。ルールだって，ものすごく単純だし。

矛盾のないゲームって作れるの？

山下：おつぎ，大出クンどうぞ。……彼も福岡からきてくれたというツワモノなんですよ。

一同：おおっ（歓声）。

大出：はい。先日，福岡で行なわれた『BURAI』のイベントに行ってきたんですが，そこでゲーム・デザイナーの飯島さんが，こんなことを言っていました。「今のゲームには，矛盾が多すぎる。なぜ世界の辺境の町から，弱い勇者が旅立たなければいけないのか？　魔王のいる近くの町には，強い怪物たちがいるわけだから，いつもそいつらと戦っているその町の人たちのほうが，よっぽど強いのではないか？」——で，ボクも最近のゲームには，矛盾が山ほどあると思うんです。そういうのは解決できないものなんでしょうか。

山下：ソフトハウスのみなさん，やはりその手の矛盾についてのクレームなんてのは，ユーザーからきますか？

山口：きますよ。でも，それは避けてとおれないものだと思います。言い訳するわけじゃないですけど，現実に映画や小説の世界でもたくさんありますしね。

石井：テレビの『水戸黄門』とかも，気をつけて見ていると，矛盾がいっぱいですよ。

大出：『BURAI』は，主人公がメチャクチャに強いヤツだから，何万もの敵を倒せるという設定にしてあって，ゲーム中の矛盾が一切なくなっているそうです。

山下：うーん。ボク個人の意見としては，ゲームがおもしろくなるのなら，多少の矛盾は許しちゃってもいいと思うんですけど。たとえば，シューティング・ゲームで，1機やられると，なぜ次の機体がそのつづきからスタートするのかなんて，説明のつけようがないでしょ。そんなんなら，はじめから3機なり4機なりで同時に飛んでいけばいいってことになっちゃう（笑）。だからって，「矛盾をなくしました」と言って，たとえば『ゼビウス』を持ち機が1機のライフ・メーター制にでもしたら，全然おもしろくなくなっちゃいますよね。

大出：でも，ストーリー上，どうしてもおかしいと感じるものもあります。

山下：以前にベーマガでも書いたけど，『ドラクエIII』でどうやってオルテガがラストの城に入ったのかとか，『マザー』でピッピが一人でどうやって，あんなに強い敵の真っただ中にある家に遊びにきたのか，とかいうたぐいのヤツでしょ。そのへんは考えて作ってほしい気がするね。

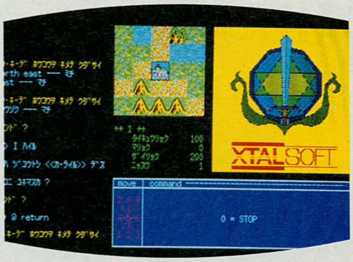
大出：ええ。

秋篠：要は，やってる人間が納得できればいいんじゃないですか。映画でもストーリーが本当におもしろければ，細かいところは気になりませんよね。それと同じで，**いかにプレイヤーを引きつけられるゲームを作れるか，それがボクらソフトハウス側の課題なんじゃないかな。**

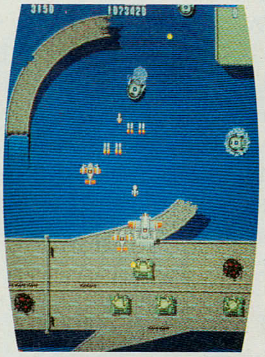
山口：『宇宙戦艦ヤマト』にしても，突き詰めたら，なぜ宇宙空間で髪の毛やデスラーのマントがなびくのかとか，潜宙艇とかいうのがどこに潜っているのかとか，おかしなところはたくさんありますよ（笑）。

山下：あと，上下の区別なんかない宇宙空間で，いつも敵味方が同じ向きで出会うっていうのも，考えてみりゃおかしい（笑）。

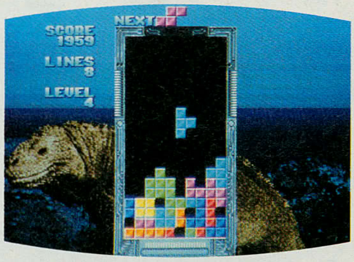
山口：昔テレビで見た覚えがあるんですが，アメリカでも『スターウォーズ』で，なぜ宇宙空間で爆発音が聞こえるのかっていうのが，取り上げられたことがあるそうです。それに対して，ジ



『夢幻の心臓』（クリスタルソフト）
まだ日本にRPGがほとんどなかった1985年に発売されて，ヒットしたウルティマ型RPG。90年には，シリーズ3作目も発売になるという。



『スクランブル・スピリッツ』（セガ）
オプションの味方機のフォーメーションを変えたり，特攻ができるシューティング・ゲーム。無難なシステムすぎて，あまりヒットしなかった。



『テトリス』（セガ）
ソ連生まれのアクション・パズルゲーム。アーケード，パソコン，ファミコン，ゲームボーイに移植され，久々の大ヒット作となる。

ョージ・ルーカスはたった一言，**「音がしなきゃつまらないでしょう」──このクリエイターとしての自信がすごいですよね。**

最近のゲームはオリジナリティがなさすぎる!!

桜井：ソフトハウスの人たちの前ですが，はっきり言います。**ボクは今のゲームは，あまりにもオリジナリティがなさすぎると思います。**ゲームを構成する要素には，世界観とゲーム・システムのふたつがあると思うのですが，そのどちらもあまりに画一的すぎます。たとえば，『イース』がおもしろすぎたせいかもしれませんが，最近のRPGのほとんどは，世界観が『イース』と一緒。**これじゃゲーム自体が行き詰まってしまうんじゃないでしょうか。**開発の人たちには，つまらないゲームをもっとたくさん遊んでもらって，そこから本当におもしろい作品とは何なのかを勉強していただきたいですね。おもしろいゲームから影響を受けるだけというのは，良くないと思います。



〈読者代表〉
桜井政博
（19才）
東京都武蔵村山市在住。セガの「ファンタシースターIIストーリー募集キャンペーン」でゲーム・システム大賞の受賞経験あり。

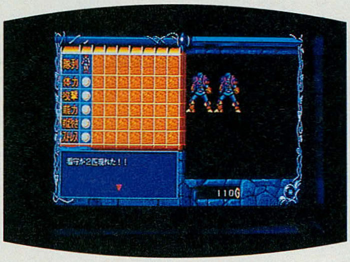
山下：これはなかなか手厳しい意見。それでは，ソフトハウス側のかたがたにお答えいただくとしましょう。

斎藤：ボクは88ユーザーでして，買ったゲームの9割がたはつまらなかったという経験の持ち主なんですが……。まあ正直言って，その中でも『イース』は群を抜いておもしろかった。あれほどおもしろいと，いいところは取り入れようという気になってくる。それで画面構成とかまで似てきちゃうんでしょうが……。今の桜井クンの意見は，まったくそのとおりです。ソフトハウス側は，『イース』のゲーム内容ではなくて，ディスク・アクセスやスクロール，キー・スキャンなどの細かいユーザーへの配慮をマネするべきなんでしょうね。

秋篠：『イース』のスクロールは，88では限界に近い。プログラムで越えられないのなら，オリジナリティで勝負するしかないんでしょうが……。『イース』の本当に評価すべき点は，作り手が，でっぱった部分をすべて丸く収めたということでしょう。本当はまだいろいろやりたいことはあったんだろうけど，それを「優しさ」の名の元にうまくまとめたのが，成功の秘訣だったと思いますね。で，たまたま『イース』の場合は類似作品が出回りましたけど，本当のところ，**パソコンのソフトハウスっていうのは，二番煎じはあまりやりたがらないものなんですよ。**自分のところを引き合いにだすのもナンですが，常に新しいものをやっていきたい──それがウルフのポリシーです。ただうちのゲームは，丸く収まっていないんですけど（笑）。

山口：『イース』のシステムってのは，別に目新しいものではなかったんですよね。たとえばうちの『リグラス』にしても，根本的な部分は同じなんです。ただ，『イース』は見た目が違った。ボクには『リグラス』をあそこまでバージョン・アップできなかった。ストーリーよりも，SFX的な効果とでもいいましょうか，アレがすごい。すごかっただけに，似たゲームが多くでてきたってのは，たしかだと思いますよ。で，桜井クンの言うとおり，新しいゲーム・システムを開発することが理想ですし，我々もそのために努力はしているのですが，そう簡単におもしろいシステムはできません。

まあ，将来なんらかの形でお見せす



『BURAI』（リバーヒルソフト）
フリーのゲーム・デザイナーとなった飯島氏が手掛けたRPG。シナリオがあまりにも膨大になって，前・後編に分割された。



『ドラゴンクエストIII』（ENIX）
もはや説明のいらない，国民的大ヒットゲーム。発売のときには，その人気から数々の社会問題まで巻き起こした。

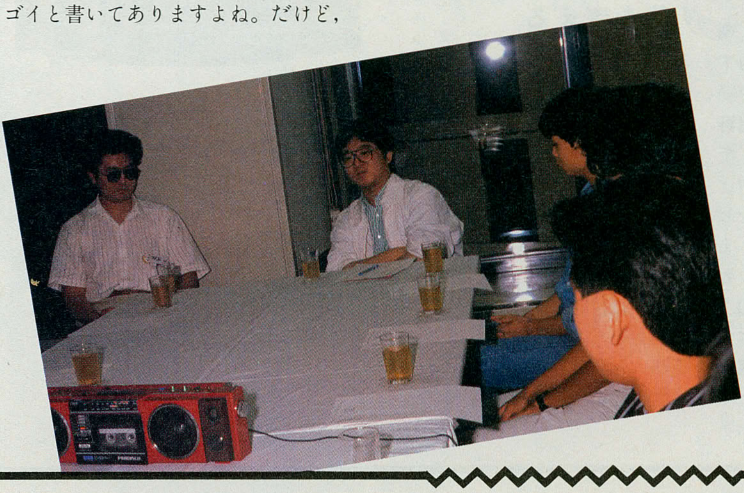


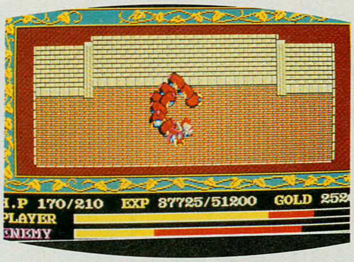
『MOTHER』（任天堂）
糸井重里氏がシナリオを担当したRPG。現代アメリカを舞台にしており，ファンタジー一辺倒の風潮に一石を投じている。

るということで，今のところは納得しておいてください。
（この場では発言の少なかった桜井クンだけど，後日この討論会について，実によく書けたレポートを送ってきてくれた。機会があれば，みなさんにもお見せしたい。

イースIIIについて大激論！

見城：ボクはもともとアーケード専門のライターでして，パソコンやホビーマシンでは知らないゲームも少なくないんですが，今日はゲームについての見聞を広めさせていただこうと思って出席しました。で，この日のためにと，イース・シリーズをプレイしたんですが，たしかに良くできたゲームだと感じました。シンプルなのがいいですよね。特に『I』はテンキー4方向だけでほとんどゲームが進んでいって，気持ち良かったです。なんて言うか，イヤな部分がないようにシェイプアップされているのが見事でした。どこどこをおもしろくするという以前に，プレイヤーが面倒だと感じる要素を削るということはゲームを作る上で大切なポイントだと思います。ただ……。
山下：ただ，何ですか？
見城：ただ，特に『イースIII』に限って言うと，よく雑誌とかで技術的にスゴイと書いてありますよね。だけど，そんなのはゲームの本質には全然関係ないですよ。パソコンのユーザーの人たちは，そのへんをどう感じているんでしょう？ **正直言って，スゴイスゴイと言われている『イースIII』のアクション性にしたって，演出にしたって，アーケード・ゲームのレベルから見たら，あの程度じゃ感動しませんよ。**失礼な言いかたかもしれないけど，むしろ貧弱と言ってもいいと思います。決してアーケード・ゲームをひいきするつもりは，ありませんが。
山口：アーケード・ゲームはプレイ時間が短いからボロがでないんじゃないですか？
見城：たしかにアーケードは，100円で平均2,3分のプレイ時間になるように設定しないと採算が取れないそうなんですが……まあズルイと言えばズルイですけど。よって最初の2,3分間でいかにおもしろい部分を見せられるかというスタート・ダッシュの勝負になるわけです。そのせいで逆に奥が浅くなっちゃうこともあるけど，ボクはそのメリットは大きいと思いますね。間延びのしないゲームを作るという意味で。
山下：具体的に見城さんは，『イースIII』のどのへんが不満なんですか？
見城：アクション部分のほとんどですね。ボスキャラとの戦闘はメチャクチャ時間をかけて同じ戦いかたを繰り返すだけだし，ザコとの戦いも非常に単調。あれでアクション性が高いと言わ





『イース』（日本ファルコム）
パソコンRPGの最高傑作との呼び声高い作品。プレイヤーへの優しさをテーマに，演出・音楽等で出色の完成度を見せた。



『ガウディ』（ウルフチーム）
常に新しいものをというポリシーで，ハードボイルドの世界にチャレンジしたAVG。バルセロナを舞台にしているのも意欲的。



『リグラス』（ランダムハウス）
サイドビューっぽいが，前後左右に移動できるRPG。犬を数匹殺すとレベルアップするというのが，残酷だった。

れてもちょっと……。逆にパソコン・ユーザーは，あのぐらいのアクション性で素晴らしいと思ってしまうのか，聞いてみたいです。

山下：素晴らしいっていうのは，あくまでも今までパソコンでアクティブRPGと呼ばれていたものとの比較の問題じゃないかな。アーケードのバリバリのアクションと比べたら，そりゃ見劣りするのは当然だと思いますよ。

見城：比べることがバカバカしいのか，アーケードに近づかなくちゃいけないのか，ボクはそこのところを知りたいんです。RPGを作るんだったら，非アクションのほうがいいんじゃないですか？

山口：アーケードと比較するなら，X68Kの移植物と比べたらどうですか？　マシンのハード差があるんだから，88の『イースIII』と比べるのは，あまりに無体ですよ。

見城：そう思います。だからこそ，**なぜハードの性能を無視してまで，パソコンでわざわざアーケードを意識したものを作るなどという無謀なことをしなくちゃいけないんでしょうか？**　そのマシンに合ったゲームを作っていけばいいと思うんですが……。

山口：**パソコンが何でもできるからじゃないですか。**長時間プレイのシミュレーションもできれば，アクション・ゲームもできる。多くの人はPC88という筐(きょう)体しか持っていないでしょうから，それでいろんなゲームができればうれしいわけですよ。

秋篠：ちょっと話がズレるかもしれませんけど，作り手側は決してアーケードをめざそうとして作っているところばかりではないんですよ。**インカムを考えなくていいパソコンならではの，アーケードを超えたものを作りたいという意識でゲーム制作に取り組んでいる**——少なくともうちはそうですね。たとえば，ストーリー性を前面に押しだすとか……。『イースIII』にしても，今はまだその途中段階なわけですから，アーケードと比較するのはもうちょっと待ってほしい。発展中のメディアのCD-ROMなどに，アーケードを超える可能性があるような気がします。

斎藤：**言いかたは悪いですけど，パソコン・ユーザーには広い視野を持っている人が少ないんですよ。**ゲーム・センターでどんなゲームがあろうとも，自分のパソコンしか見ていない。ボクらが「88でできないことはX68Kでやれ」と考えても，88ユーザーはそれじゃ納得しないんですね。だから『イースIII』のようなパソコンではズバ抜けた作品が登場すると，すごく評価される。逆に言えば，それが我々ソフトハウス側の狙いどころでもあるんですけど。

山下：商売レベルを抜きにしたら，やはり88よりもX68Kでゲームを作ってみたいと思うものですか？

秋篠：そりゃあもう，ハードの性能がいいほうでやりたいに決まってますよ。必死こいて長一いプログラムを組んで二重スクロールをやるよりも，わずか数行でスクロールができたほうがラクですもの。容量的にも余裕がでるし，演出もいろいろ考えられるし。

山下：とすると，将来アーケード基板なみの性能を持ったパソコンが広く普及したら，アーケード・ゲームと比較してうんぬんというパソコン・ゲームのコンプレックスのようなものは解消されるんでしょうか？

秋篠：おそらく。

見城：なるほど。いや，非常に勉強になりました。

ゲームマニアという言葉を考える

山下：それではつづいて，猪野さん，お願いします。

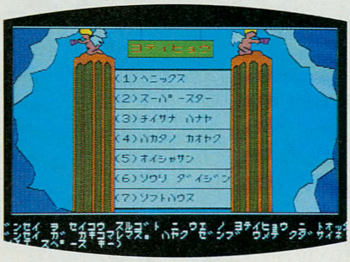
猪野：はい。ボクは今日の話の中にもでてきている「マニア」という言葉をちょっと考えたいと思います。今，コンピュータの世界では，マニアっていうと，いいイメージで取られないですよね。

山下：たしかに。なんか暗いって感じは否定できません。

猪野：でも，たとえば「歴史マニア」という言葉を聞いて，悪いイメージを



『ワンダラーズ・フロム・イース』(日本ファルコム)
イース・シリーズの第3弾。視点をサイドビューに変え，前2作と比べてアクション性の向上を図っている。謎はまったくと言っていいほどない。



『アゲイン』(ENIX)
現代世界を舞台にした数少ないAVGのひとつ。人生の目標が七つ設定されていて，それをめざして努力していく。



『ジーザス』(ENIX)
ストーリーのエンターテイメント性ではAVG史上でも有数の傑作。宇宙船内での人間とモンスターの戦いを描いている。モチーフとしているのは，映画『エイリアン』か。

at 1989.8.15
in Dempa
The Hottest Conversation
About
Computer Games

感じる人は少ないと思います。それと同じように，コンピュータという分野をもっと拡大して，**マニアという言葉が，"専門家"とでもいいましょうか……いいイメージでとらえられるようになってほしいですね。**それには現状の，敵をガシガシ倒して主人公を成長させるというワンパターンも終わらせなければならないでしょうが……。よく言われることですが，なんでもかんでも殺しまくるというのは，教育上決して良くないでしょうし。

山下：糸井重里さんも『マザー』では，「殺す」とかいうたぐいの言葉を意識して使わなかったと言ってました。

猪野：難しいことなのかもしれないけど，やはり新しいゲーム・システムを作らなきゃダメってことですね。たとえば，サラリーマンで一生を過ごすようなRPGとか……売れないでしょうけど(笑)。ファンタジーばかりでなくて，もっと身近な状況を描いたゲームがあってもいいのではないでしょうか？

山下：その昔，今の話にでたようなゲームを山口さんが作りましたよね。

山口：ENIXから発売された『アゲイン』ですね。やっぱり売れませんでしたけど(笑)。大学卒業からはじまって，社長になるとか，医者になるとか，ソフトハウスのプログラマーになるとか……斬新だと思ったんだけどなあ。

今のゲームは簡単すぎるのか？

高井：えー，昨日はシステムサコムの斎藤さんのところにお邪魔して徹夜していたので，ちょっとまだ頭がボーッとしているのですが……(笑)。

山下：あれ？　斎藤さんと高井クンは，お知り合いだったんですか？

斎藤：いいえ，初対面でした(笑)。

山下：初対面で泊めてもらうとは，高井クンも大胆だなあ(笑)。

高井：ははは。**ボクは以前ベーマガに載っていた「ゲームは，小説・絵・音楽などの要素が含まれた総合芸術だ」という意見に大賛成なんですよ。**でも，それをもっと世間にアピールするためには，マニアだけが楽しめるものであってはいけないと思うんですね。それでは一文化として確立できないと。

鈴木：そのとおりですね。

高井：そのへんに不安がでてきたからこそ，こういう座談会が開かれたんじゃないでしょうか。だって，あれだけおもしろい『イース』について，世間で「簡単すぎる」とかいう声がでること自体，あぶないですよ。だから……**ゲームを1メディアとして確立するためには，革命のようなものが必要だと思うんです。**それを行なうためには，誰かが立ち上がらなくちゃいけない。そこで，ぜひそれができるんじゃないかと思われる，山下さんにお願いしたいと思いまして……。

山下：なんだか，大塩平八郎の乱とかを思いだしちゃうなあ(笑)。

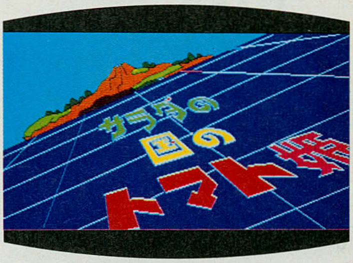
猪野：その"革命"についてなんですが，いろんなソフトハウスのかたがたが，今年から来年にかけてゲームソフトの革命みたいなものが起こるのではないかと言ってます。

見城：それは，自分たちのところで，そういうものを作っているということなんでしょうか？

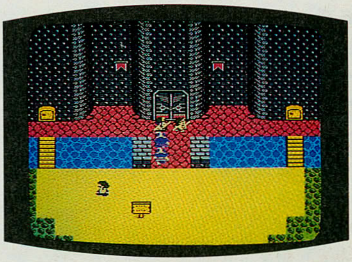
猪野：はっきりはわかりません。ただ，名前は明かせないのですが，あるソフトハウスでは，そういう感じもすごくしました。

山下：今，高井クンの話の中にでてきた「簡単すぎる」っていう問題だけど，見城さんもこの前『ジーザス』をやったときにそんなことを言ってましたよね？

見城：ええ。山下さんに勧められてやってみたんですが……。AVGとしては非常におもしろかったですよ。でも，その手のゲームが苦手なボクでも，解くのにかかった時間がわずか2,3日。それで，7,800円でしたっけ……？　**正直言って，高いですよ。どんなに内容が良くたって，この値段じゃボクは買う**



『サラダの国のトマト姫』(ハドソン)
そのかわいらしいグラフィックとほどほどの謎解きがウケて，AVGブームの火付け役となった作品。今ではほとんど見られないコマンド入力タイプ。



『ドラゴンクエストIV』(ENIX)
90年1月に発売が予定されている，超大型RPG。IIIの発売から2年近くが経過していることからわかるように，非常にじっくりと練り込まれている。



ベーマガ89年1月号に掲載された，ソフトウェア法的保護監視機構の広告。不正コピーやレンタルをなくして，ソフトの著作権を守ろうという動きが全国規模で展開されている。

気はしませんね。
斎藤：うーん，『イース』とか『ジーザス』が簡単だってのは，一概にそうは言えないんじゃないかと思いますよ。ボクのような普通に働いている人間は，仕事が終わって家に帰ってからチョコチョコとやって，だいだい1か月ぐらいかかりましたからねえ。
山口：ユーザーはよく，プレイ時間を定価で割って，1時間あたりいくらのゲームという計算をするそうなのですが，作り手としては，そういうのは非常に困ります。同じゲームでも，2時間で解けちゃう人もいれば，全然解けない人もいるわけですから……。
斎藤：なら，一生かかっても解けないゲームを作れば，ものすごく1時間あたりの単価が高くなるでしょうね（笑）。
見城：最近のゲームはずいぶん簡単になっているという不満の声があるということは，昔はもっと難しくて，それでいて楽しめたということなんですか？
高井：ボクは『サラトマ』とか，すごく楽しめました。
山下：ユーザーの目が肥えてきたというか，ぜいたくになってきているんでしょう。特に最近のAVGなんかは，親切設計で誰にでも解けちゃうわけだから，どれだけ長持ちさせられるかということがソフトハウスの勝負になるわけですよね。
石井：そういうバランスは難しいですよ。ユーザーのゲームに対する技量は，十人十色ですし……。
山下：さっきアーケード・ゲームの場合は，1コインで2,3分が目安という話がでましたけど，パソコン・ゲームではプレイ時間をどのくらいに設定して作るわけですか？
山口：うちでは，早解きプレイヤーは無視して，普通のプレイヤーでだいたい1週間かかるぐらいを基準にしています。「達成率」というのがありまして，アンケートはがきなどから，買ってくれた人のうちの何人が何日で最後までいけたかを調べるわけですね。その50～70%くらいが，1週間クリアになるのをめざしています。お金を払う以上，ユーザーがそれなりの見返りを求めるのは当然でしょうから。とは言っても，ボクは平気で『アウトラン』30分で2,000円使っちゃうんですけどね（笑）。
山下：ゲッ，すごい。『アウトラン』は最初のゴールまでが70～85秒設定のはずですから，ものすごいペースでドカンドカンいってたわけですね（笑）。

もっとじっくりとゲーム制作に取り組んでほしい！

山下：では，次の人。
馬場：はい。この頃ますます，すごいパソコンが増えてきましたよね。PC-9801DOとかX68000とかFM-TOWNSとか……。それに合わせて，たくさんのゲームソフトも発売されているわけですけど，**なんだか芸能界のアイドルのように，ヘタな鉄砲数撃ちゃあたるって感じで，ちっともおもしろくないゲームが量産されていると思うんです。**

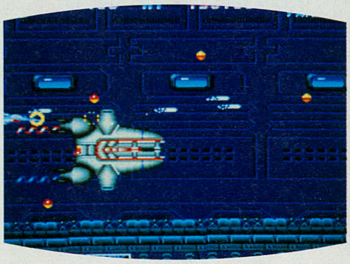


〈読者代表〉
馬場亮太
（15才）
東京都八王子市在住。封書による熱心な応募投稿により，選抜される。本座談会の最年少参加者。

猪野：その意見は，まったく間違いがないと思います。
馬場：ソフトハウスの人には，もっとじっくりと腰を落ち着けて，1年に1本しか発売しなくてもいいですから，本当におもしろいゲームを作ってほしいです。『ドラクエIV』を見習ってほしいですね。
山口：うーん。なんていうか，ソフト



『ディスク・ステーション』（コンパイル）
いろいろなメーカーのゲームの一部その他を収録したディスク・マガジン。第7号には，ベーマガに掲載されたプログラムも収録されている。



『サンダーフォースII』（テクノソフト）
X68K用のオリジナル・シューティング。トップビュー面とサイドビュー面が交互にでてくる。難易度はかなり高い。最近，メガドライブにも移植された。



『38万キロの虚空』（システムサコム）
サコムがはじめてMIDI音源に対応させた一作。お得意のノベルウェアで，小説を読んでいくような感じのAVGになっている。

ハウスの規模の問題もからんでくるんですが……。たとえば，ENIXにしても，『ドラクエ』オンリーしかやってないわけじゃないですよね。パソコンのゲームもだしてるわけですし……。そういう何チームもあるところでしたら，たしかに『ドラクエ』のように1年に1作ということもできるとは思います。でも，規模が小さくて，1チームしかないソフトハウスがそれと同じことをしたら……。

斉藤：どんなにおもしろいゲームができても，それが発売される前に，会社がつぶれてしまうでしょうね。

山口：そうなんです。小さいところと大きいところを，ユーザーの人が同列に見ていたりするのが，なかなかツライですよ。たとえば，うちと社員2,000人からを抱えるタイトーさんとを比べられても……。

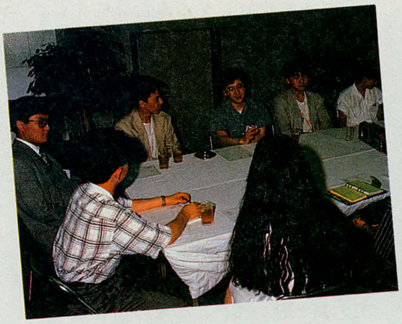
山下：そのへんの経営状況を考えながら，納期というものが設定されるんでしょうね。でも，**納期というもののために，本当はもっと手を入れたかったのに，妥協して発売されるゲームたちを見ていると，とっても悲しい気がします。**

山口：ソフトハウス側としては，ホント，ツライところですね。

ソフトを買う前に，試しプレイはできないの？

山下：では，ソフトハウスのかたをのぞいて，グルリと一回りしたようですので，ここでしばらくフリー討論にしてみたいと思います。(この時点ですでに予定の時間を大幅にオーバーしていた。ああ，こんなに時間がかかるなんて……。)意見のあるかた，遠慮なくどうぞ。

濱田：あのー，最近ソフトハウスの協会ができて，ソフトのレンタルやコピーが禁止になりましたよね。私，今までのソフトの値段っていうのは，ある程度コピーされることを見越してつけ



られていたものだと思うんです。**そのコピーがなくなりつつあるわけだから，ソフトの値段が安くなってもいいと思うのですが……ダメでしょうか？**

石井：うーん，価格設定にそこまで入っているかと言うと，微妙なところですね。

秋篠：たしかにレンタル店がつぶれてはいますが，それによってコピー数が減ったかというと，まだそういう感触がソフトハウス側に届いていないんですよ。**問題は，レンタル店よりも，ファイラー屋さんですからねえ。**

山下：コピーツールをだしているところは，取り締まれないんですか？

秋篠：いろいろな事情があって，難しいです。

石井：だから，ユーザーがもっと増えて，売り上げが伸びれば，必然的に価格も下がるってことなんですよ。

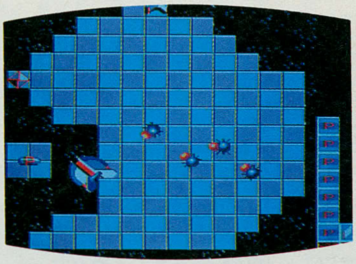
高井：ビデオレンタルのように，ソフトレンタルっていうのは，できないものなんでしょうか？

石井：現状では，まだ無理でしょう。100パーセント同じ複製物ができてしまうっていうのが，最大のネックですから。

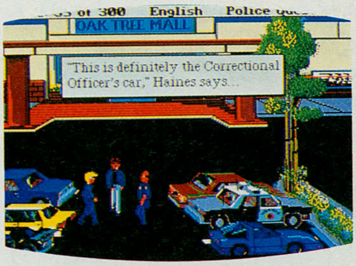
濱田：それならせめて，**ゲームソフトには当たりはずれがあるから，買う前にプレイして，納得してから買いたいんですけど……。**

山下：パッケージを開けてロードしてみないと中身がわからないっていうのは，買うほうにとってはすごく不安があるよね。

山口：「評価版」みたいなものを作れ



『モトス for X68K』(電波新聞社)
ナムコのアーケード・ゲームを電波が移植。元はほとんど音楽のないゲームだったが，オリジナルBGMを新たに加え，しかも数種類のMIDI音源に対応している。



『ポリスクエストII』(シエラ・オンライン)
日本で最初にマルチ音源MIDIに対応したゲーム。アメリカで大ヒットしたAVGの移植版で，日本語／英語のどちらでもプレイできる。



『ミュージくん』(ローランド)
ソフトと音源とインターフェースを同梱(どうこん)して，MIDIを手軽に楽しんでもらおうという意図で作られたセット。88年から89年にかけて大ヒットした。現在はアップ・バージョンの『ミュージ郎』が好調。

ればいいんだけど……。

石井：ショップさんにデモ・ディスクは配ってますよ。

濱田：やっぱり自分の家で，じっくりと見てみたいので，一部分だけでも貸しだしていただくっていうわけにはいきませんか？

斉藤：一部分とは言っても，それを見せるためには，結局システムのほとんどを入れておかなければいけないわけですからねえ。

濱田：それじゃ，ソフトハウスに行って，その場でやらせてもらうというのは？

斉藤：うーん，どれだけの人数の相手をしなくちゃいけないのか考えると，それもちょっと……。**まあ，要はボクらが，ユーザーのみなさんに損をしたと思わせないようなソフトを作ればいいんでしょうね。**

猪野：ソフトを試してみるという意味では，コンパイルの「ディスク・ステーション」なんて企画はおもしろいですよ。

山下：あと，昔パソコン通信で，テクノソフトが『サンダーフォースII』のデモ・プログラムを流していたこともありました。そういう工夫も期待したいですね。

MIDIは一般化するのか？

山下：ゲーム・ミュージックについても少し語らなくちゃいけないと思うんですが，ようやく日本にもMIDI化の動きがでてきましたね。

斉藤：ええ。サコムの新作は，MT-32というMIDI音源に完全対応しています。音がグレードアップすると，やはり臨場感が増しますから，今までのゲームとはひと味もふた味も違った感じがしますよ。

山下：電波新聞社のX68K用『モトス』も，数種類の音源に完全対応だという話です。それから，すでに発売されているシエラ・オンラインの『ポリスクエストII』。SPSも，『スーパーハングオン』でチャレンジするみたいですね。

藤原：でも――。MIDIの音がすごいという話はよく聞きますが，**『ミュージくん』にしても10万円ぐらいで，ボクらユーザーにしたら，なかなか買えませんよ。**

山下：たしかに。MSX2とかがラクラク買えちゃう値段であることは間違いないですね。でも，以前にIBM-PC版の『シルフィード』で遊んだときに，そのMIDIのBGMを聴いて，こんなのが普及したらすごいことになるだろうなって感じがしました。だって，今のゲーム・ミュージックのアルバムに入っているアレンジ・バージョンのような曲が，ゲーム中に楽しめちゃうんですもの。

山口：MIDIはこれからどんどん伸びていくと思いますよ。ほら，昔PSGが全盛だった頃，FM音源がはじめて登場したときに，やっぱり値段が高くて「あんなものいらない」とか言われてたでしょ。それが今じゃ，FM音源標準装備なんて当り前。MIDIもきっと近い将来，そうなるんじゃないかな。

山下：ベーマガのほうでも，最近「レッツ・プレイ！　コンピュータ・ミュージック」という別冊付録を毎月つけてMIDIをプッシュしているんですが，音楽業界と結び付いて，将来的にいろいろおもしろい展開を企画しているみたいですよ。時間がたてば，きっとMIDI楽器自体の値段も下がっていくでしょうし。期待大ってところですかね。

高井：あのー。

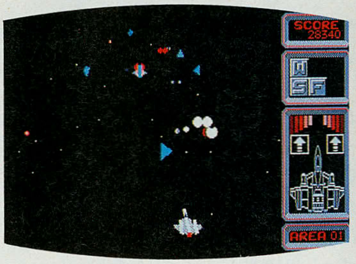
山下：なんですか？

高井：さっきの革命の話の返事をまだうかがってないんですけど……。

一同：（笑）

高井：山下さん，中心人物にならなくてもいいから，革命のようなものを起こしてください。

山下：うーん。なんて答えたらいいのかなあ。……ボクは今の自分の立場は，すごく恵まれていると思ってます。このコンピュータ・ゲームの世界を自由に広く見ていくという意味で。どこのソフトハウスや出版社に所属しているわけでもないから，会いたい人とは自由に会えるし，わりと思ったことが言えるし……。で，その立場の人間にしかできないことを，どんどんやっていきたいと思ってはいますね。正直言って現状では，誰かから「お仕事何ですか？」って聞かれたときに，「ゲームうんぬん……」って答えるのは，ちょっと肩身が狭いんですよね。この業界に携(たずさ)わっている以上，それが解消できるような環境を作るのが使命だと感じています。それが高井クン言うところの革命なのかどうかはわからないけど，ゲームをもっと大きなメディアとするためにボクができることがあれば，喜んで協力していきたい。――なんだか優等生的発言になっちゃったけど。



『シルフィード for IBM-PC』（シエラ・オンライン）
ゲームアーツのオリジナル版を海外用パソコンに移植。なんとMIDI音源に対応しており，厚みのある演奏をバックにプレイできる。

ソフトハウスのクリエイターが“夢”を語る

山下：それでは最後に，ソフトハウスのかたがたに，こんなものを作っていきたいという夢を語っていただきたいと思います。まずは，斉藤さんから。

斉藤：そうですねぇ，**万人が憧(あこが)れるようなゲームをめざしたいですね。抽象的ですけど。映画でいう，宮崎　駿さんの世界のようなものを作れたら……。**それは，単に演出とかをマネするとい

at 1989.8.15
in Dempa

The Hottest Conversation
About
Computer Games



うことではなくて……自分でもどういうものなのか，よくはわかっていないんですけど。

山下：宮崎さんの話で思いだしたんですけど，ボクも声を大にして言っておきたいことがあります。さっきも言いましたけど，今のゲームって，あまりにもサイクルが短くて，ホント使い捨てみたいに扱われているでしょ。さらに，**その作り手の人たちが，道具のように使われている現状って，すごく問題がありますよ**。だって，ゲームっていうのは，ある種総合芸術みたいな部分がありますよね。**その創作物を作っている人たちは，言わば芸術家なわけですよ**。その人たちの環境をもっと整えてあげないと……。今，ゲームソフトはソフトハウス名が一番前にでてますけど，これもおかしいと思うんですね。**やはり，「スティーブン・スピルバーグ・プレゼンツ」とか「原作・宮崎駿」とかいうように，制作者の名前がメインにでるようにならないと**。そうすれば，作り手の人たちのやる気も違うでしょうし，うかつに変なゲームはだせなくなると思うんですよ。今のゲーム界でかろうじてそれができているのは，堀井さんぐらい。ソフトの制作が企業としてではなく，アーティストとして行われる日がやってくるのを待ち望みたいですね。

斉藤：ソフトハウスの人間がこんなことを言うのもなんですけど，**今のゲームソフトは，〝作品〟というよりも〝製品〟という呼びかたのほうが合っている気がしますしね**。

見城：そうですね。特にアーケード・メーカーのほとんどは，開発者の本名をだすことすら許されていないそうですからね。

山下：パソコンでも最近その傾向がでてきたのが残念でなりません。

山口：アーケードの場合，ヘッド・ハンティングというのもあるそうですね？

見城：パソコンではないんですか？

秋篠：パソコン・ゲームのマーケットは年間200億円ぐらいでして，それって長靴業界と同じ市場レベルなんですね。その小さな業界で，ヘッド・ハンティングっていうのはちょっと……。アーケードの場合は，市場が1ケタ違いますからね。

山口：いずれにせよ，何を作っているかを言うことすらタブーという，変わった業界ですよね。

山下：つづいて，山口さん，夢をお願いします。

山口：ボクは，ゲーム・システムでいろいろなものを追求してみたいですね。多人数参加ゲームとか，RPGの新しい形とか。ゲームはまだアニメほど世間に認知されていませんけど，あと10年で今のアニメ業界のようになると思うんですよ。**ただ，その際に問題なのが，ゲームソフト業界にフリーの人間がほとんどいないということですね**。小説とかを見ればわかるとおり，作家っていうのは，基本的にフリーであるべきなんですよ。雑誌社の社員が小説家だなんて話は聞かないでしょ。だから，才能のある人たちが，フリーの作家協会なんかを作ったらおもしろいでしょうね。

山下：ああ，それはいいですね。音楽著作権協会のように，フリーの作家を保護できたら，またゲームの未来が広がっていくようで……。

山口：ボクはアーテックの社長なんですけど，そういう協会ができたら，まっさきに入りたいですね（笑）。

山下：それでは，トリはウルフのお二人ということで。

石井：はい。ボクは，パソコンがオーディオのひとつ，カセットデッキのようなものになってくれたらいいなと考えてます。それによって，ゲームもカセットテープやCDのように普及してくれたら最高ですね。**ただ，それにはパソコンがもっと簡単に使えなければダメだと思うんですよ**。プログラム制作もいいけど，ソフトを活用したいというユーザーの間口をもっと広げなくちゃ。ゲームもそうですけど，それ以外にもいろいろバリエーションがあるからこそ，パソコンなんですもの。

秋篠：うちでは，パソコンのゲームは来年まで予定が決まっています。機種に依存したゲームとでもいいましょうか――98なら98，X68KならX68Kにしかできないような，機種の能力を最大限に引きだしたゲームを作っていきたいですね。そのためには，移植の経済性は切り捨てなければいけないんですけど。で，5年先にはCDIの実用化のめどが立つと予想しているんですが，そのときにこそ，1対多や多対多の新たなゲームの道が開けていくと思うんですね。とにかく大容量の時代にならないと，できないことが多すぎるんですよ。**だから，最終的なゲームの形というのは，5年後まで待ちたいなと考えています**。

山下：どうもありがとうございました。というところで，すでに予定の時間を1時間以上もオーバーしてしまいました。そろそろお開きということにしたいんですが，今日この場で話し合ったことが，みなさんがこれからパソコンと接するときに何らかの形で生きてくれたら幸いです。本当にみなさん，お疲れさまでした。

一同：お疲れさまでした。

山下：今日の会で圧倒的に時間が足りないということがわかりましたので，次回は，夕方5時ぐらいから「朝まで討論!!」という形でやりましょう（笑）。

一同：（笑）

特別企画

キミのゲーム力をチェックする!

懸賞付き　AVG&RPG模擬試験

『チャレンジ！AVG&RPG V』ならではの，スペシャル企画のお時間がやってきた。
本邦初のAVGとRPGに関する全国統一模擬試験だ（オオゲサな）。
問題の解答を359ページの解答用紙に記入して切り取り，
封筒に入れて以下のあて先まで送ってほしい。
集計したのち，高得点獲得者には，
あとにあるような素敵な賞品をプレゼント（希望の賞品を書いてね）。
ただし，同点の場合には先着の人を優先する
（早く応募するか，じっくりと考えるか，勝負どころだ）。
なお，所定の用紙以外での応募は認めない。一人一通の実力勝負だっ！

●応募先：〒141　東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「AVG&RPG模擬試験」係
●締め切り：'90年3月31日消印有効
●発表：マイコンBASICマガジン'90年6月号（5月8日発売）誌上

賞品



▲アナログ対応ジョイスティック「XE-1AJ」(1名)



▲電波新聞社製X68000用
ゲームソフト3本セット(1名)
※ほしいゲーム名を書いてください



▲連射付きジョイスティック
「XE-1PRO」(2名)



▲『チャレンジ!AVG&RPG Ⅰ～Ⅳ』4冊セット(3名)



▲電波新聞社製キャラクター・
グッズセット(3名)

問題 1

つぎの（ ）内から適切なものを選びなさい。（20点）

①『ウルティマIV』で，聖者になるために必要な八つの徳に含まれないものは？
(A.名誉 B.誇り C.勇敢)
②『デゼニランド』の中で，ATTACHというコマンドを使う場所は？
(A.ホラマンション B.スペースリバー C.瀬戸内海の海賊)
③ENIXのゲームでないものといったら，どれ？
(A.オホーツクに消ゆ B.暗黒城 C.星子のアドベンチャー)
④『イース』のプロト版での防具の店の名前は？
(A.グライアス B.ロゼッティ C.ディオス)
⑤『ウィザードリィ』を題材にした小説と言ったら？
(A.最後の竜に捧げる歌 B.隣り合わせの灰と青春 C.小説「ドラゴンクエスト」)
⑥マイクロキャビンのゲームでないのはどれ？
(A.めぞん一刻 B.陽当たり良好 C.うる星やつら)
⑦『魔女モヘカの館』で，火の怪物を倒すにはどうすればいい？
(A.雨雲太郎を呼ぶ B.スプリンクラーのある部屋へおびきだす C.オシッコをかける)
⑧『ハイドライドII』で，レッド・クリスタルを見つけるために使う魔法は？
(A.FIRE B.SEARCH C.LIFE)
⑨『ウィザードリィIV』の最後の敵が戦闘中に行なわないことは？
(A.雑誌を読む B.体力トレーニングをする C.寿司をとる)
⑩ベーマガに連載していた「チャレンジ！アドベンチャーゲーム」の第1回目を飾ったソフトは？
(A.デゼニランド B.ミステリーハウス C.ドリームランド)

問題 2

つぎのゲームと関係の深い人物名を下の語群から選びなさい。（易：20点）

①イース
②ハイドライド
③スナッチャー
④デストラップ
⑤メルヘン・ヴェール
⑥ダーク・クリスタル
⑦エルドラド伝奇
⑧ポートピア連続殺人事件
⑨ロマンシア
⑩うる星やつら

［語群］
あ. ヤス **い.** リチャード・ベンソン **う.** ジム **え.** ファン・フレディ **お.** ギリアン・シード **か.** あたる **き.** アキラ **く.** ディーバ **け.** アドル・クリスティン **こ.** ジェン

問題 3

AVGのマップの書きかたにならって，つぎのペーパー・アドベンチャーをマッピングすると，そこに何かが現れる。それはいったい何なのか？ 簡潔に記せ。（難解：30点）

1. スタート地点だ。
東へ→47 西へ→18
2. 西へ→35 南へ→52 北へ→14
3. 西へ→50 北へ→63
4. 東へ→66 西へ→36 南へ→59
5. 東へ→49 南へ→28
6. 西へ→37 北へ→27
7. 東へ→22 西へ→38 南へ→41 北へ→21
8. 東へ→48 北へ→41
9. 西へ→62 南へ→16
10. 東へ→26 西へ→45 北へ→44
11. 西へ→46 北へ→34
12. 宝が落ちている。
南へ→27 北へ→53
13. 東へ→36 南へ→57 北へ→61
14. 東へ→51 南へ→2
15. 東へ→56 西へ→60 南へ→64 北へ→35
16. 東へ→46 西へ→24 北へ→9
17. 東へ→41 西へ→47 南へ→40
18. 東へ→1 西へ→39 北へ→32
19. 西へ→68 南へ→38 北へ→55
20. 西へ→29 南へ→55
21. 東へ→35 西へ→55 南へ→7 北へ→37
22. 西へ→7 南へ→54
23. 宝が落ちている。
東へ→44 北へ→60
24. 東へ→16 北へ→45
25. 東へ→40 南へ→46
26. 西へ→10 北へ→64
27. 西へ→42 南へ→6 北へ→12
28. 東へ→63 西へ→66 北へ→5
29. 東へ→20 西へ→51 北へ→50
30. 西へ→59 南へ→51
31. 東へ→38 南へ→47
32. 西へ→56 南へ→18
33. 東へ→54 南へ→48
34. 西へ→48 南へ→11
35. 東へ→2 西へ→21 南へ→15 北へ→65
36. 東へ→4 西へ→13 南へ→65 北へ→43
37. 東へ→6 南へ→21 北へ→42
38. 東へ→7 西へ→31 北へ→19
39. 東へ→18 西へ→64 南へ→62
40. 西へ→25 北へ→17
41. 西へ→17 南へ→8 北へ→7
42. 東へ→27 西へ→63 南へ→37 北へ→49
43. 東へ→58 西へ→67 南へ→36
44. 西へ→23 南へ→10
45. 東へ→10 南へ→24
46. 東へ→11 西へ→16 北へ→25
47. 東へ→17 西へ→1 北へ→31
48. 東へ→34 西へ→8 北へ→33
49. 東へ→53 西へ→5 南へ→42
50. 東へ→3 南へ→29
51. 東へ→29 西へ→14 北へ→30
52. 東へ→68 南へ→56 北へ→2
53. 西へ→49 南へ→12
54. 宝が落ちている。
西へ→33 北へ→22
55. 東へ→21 南へ→19 北へ→20
56. 東へ→32 西へ→15 北へ→52
57. 東へ→65 北へ→13
58. 西へ→43 南へ→66
59. 東へ→30 北へ→4
60. 東へ→15 南へ→23
61. 宝が落ちている。
南へ→13 北へ→67
62. 東へ→9 北へ→39
63. 東へ→42 西へ→28 南へ→3
64. 東へ→39 南へ→26 北へ→15
65. 西へ→57 南へ→35 北へ→36
66. 東へ→28 西へ→4 北へ→58
67. 東へ→43 南へ→61
68. とってもうれしい物が落ちている。
東へ→19 西へ→52

問題 4

『ドラゴンクエスト』シリーズはなぜ大ヒットしたのか，あなたなりの意見を400字以内で述べよ。（30点）

第一回全国統一AVG&RPG模擬試験解答用紙

氏名	年令
住所	
電話番号	職業(学校名)
ほしい賞品	

点

キリトリ線

問題1.(2点×10)

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

問題2 (2点×10)

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩

問題3 (30点)

問題4（30点）

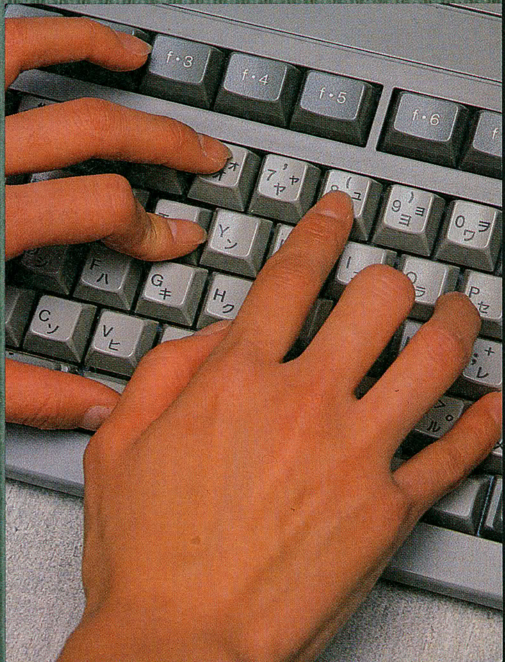
☆この本に関してのご意見，ご感想をお寄せ下さい。

第5章

ゲーム・プレイ時に必携！
人気ゲーム㊙テクニック集

SPECIAL TECHNIQUES TO HELP YOU MASTER POPULAR PERSONAL COMPUTER GAMES

アークス，R-TYPE，アスピック，アニマルランド殺人事件，アフターバーナー，アルカノイド，アルカノイドII，アルギースの翼，アルバトロス，アレスタ，アンジェラス，イース，イースII，1942，ヴァクソル，ウイングマン・スペシャル，ヴェイグス，ウォーニング，ウシャス，うっでぃぽこ，うる星やつら，ウルティマIV，エグザイルII，F1スピリット，エルギーザの封印，エルスリード，ガイアの紋章，王子ビンビン物語，オールド・ヴィレッジ・ストーリー，お嬢様くらぶ，怨霊戦記，ガイフレーム，ガリウスの迷宮，ルパン三世・カリオストロの城，ガルフォース，かわいそう物語，ガンダーラ，がんばれゴエモン，奇々怪界，きまぐれオレンジロード，Qバート，ぎゅわんぶらあ自己中心派，ぎゅわんぶらあ自己中心派2，キングコング2，グラディウス，くりーむれもん・STAR TRAP ，クリムゾン，クレイズ，激突ペナントレース，源平討魔伝，ゴーファーの野望・エピソードII，極道陣取り，今夜も朝までパワフルまぁじゃん，今夜も朝までパワフルまあじゃんII，サーク，サイオブレード，ザ・コックピット，ザ・スキーム，ザナック，ザナドゥ，ザナドゥ・シナリオII，サバッシュ，ザ・病院，沙羅曼蛇，ザ・リターン・オブ・イシター，三国志，サンダーフォースII，シルバーゴースト，シャティ，上海，ゼビウス，スーパー大戦略，シャロム，獣神ローガス，神羅万象，水滸伝，スタークルーザー，スタートレーダー，スペースハリアー，セイレーン，ゼリアード，戦国ソーサリアン，戦場の狼，ソーサリアン，ダークストーム，大戦略，大海令，太平洋の嵐，タイムパラドックス，ダンジョンマスター，ツインビー，ディーヴァ，ディープフォレスト，ディガンの魔石，D'，ティルナノーグ，テスタメント，デスブリンガー，テトリス，ドーム，ドラゴンクエスト，ドラゴンクエストII，ドラゴンスピリット，ドラゴンスレイヤー，ドラゴンバスター，ドルアーガの塔，抜忍伝説，信長の野望・戦国群雄伝、信長の野望・全国版，バーニング・ポイント，ハーレッシュ，ハイドライド3，覇邪の封印，パックマニア，パックランド，バトルゴリラ，バブルボブル，ハングオン，パロディウス，パワーリーグ，火の鳥～鳳凰編，ピラミッド・ソーサリアン，ファイアーボール，ファミリースタジアム，ファンタジーゾーン，ファンタジーナイト，フェアリーランド・ストーリー，ブラックオニキスII，フルスロットル，プレイボール，プロヴィデンス，プロジェクトA2，プロ野球ファン，ヘルツォーク，ボスコニアン，北斗の拳，ホワッツ・マイケル，ボンジャック，麻雀狂時代，マイト&マジック，魔界村，まじゃべんちゃー，魔神宮，マスター・オブ・モンスターズ，Mr.プロ野球，ミッド・ガルツ，夢幻の心臓II，迷宮への扉，女神転生，めぞん一刻，めぞん一刻・完結篇，メタルギア，YAKSA，ユーフォリー，ライトニング・バッカス，ライレーン，ラプラスの魔，ラストハルマゲドン，リバイバー，リボルティーII，リングマスター，ルクソール，レイドック，レジェンド，レプリカート，レリクス，ロードス島戦記，ロマンシア，ワールドゴルフII，ワンダラーズ・フロム・イース



アークス

（ウルフチーム）

㊙ PC-88版『アークス』で，㊙をを見つけました。

村の広場において[F5]か[F10]を押すと，ミュージック・モードになります。

〔宮城県仙台市・**佐藤永輔？才**〕

R-TYPE

（NEC, IREM）

㊙ MSX版『R-TYPE』で㊙を発見しました。

ゲームをはじめてから[ESC]キーを押してポーズをかけ，つぎに[ESC]と[SHIFT]と[F2]と[2]と[3]と[4]と[5]のキーを全部同時に押します。

すると，なんと敵と戦わずしてステージ・クリアしてしまいます。これだとスコアが0でエンディングをすぐ見れます。

〔栃木県小山市・**大橋由則？才**〕

㊙ MSX版『R-TYPE』で隠しコマンドを発見しました。

まず[ESC]キーでゲームを止め，[SHIFT]と[F2]を押します。

その後に，

[A]……無敵
[B]……無敵解除
[C]……スピード・アップ
[D]……スピード・ダウン
[E]……1 UP
[F]……1 DOWN

また，

[1]……対空レーザー
[2]……反射レーザー
[3]……対地レーザー

が押した数の段階になり，0でフォースがなくなります。

〔新潟市・**蒲公英16才**〕

㊙ ついにでましたね。PC-88VA版の『R-TYPE』。ちょっとぎこちないような気もしますが，なかなかどうしてよくできてます。ほら，そこのあなた，毎日やってるでしょう。そんな人の中には「PCエンジンやセガ版みたいにクレジットが増えないかな～」と思っている人もいると思います。そんなときは，[R][T][Y][P][E]の5個のキーを押しながら[RET]でスタートしましょう。死んでゲーム・オーバーになっても，ほーら，クレジットが8個もあるでしょう。さあ，きみもこれを使ってバイドを倒そう。

〔茨城県取手市・**布施　明20才**〕

アスピック

（クリスタルソフト）

㊙ 『アスピック』で簡単にGOLDを増やす方法を見つけました。

GOLDの高い（高ければ高いほど良い）アイテムを取ってそこでメモリセーブします。そしてすぐ死んで，ロードしてみると，セーブしたところの宝箱には，また同じアイテムが入っています。これを同じようにくり返せばGOLDをすぐにたくさん増やせます。

〔山口県光市・**内藤充宏15才**〕

㊙ このコマンドはハンパじゃないぞ!! X1用「アスピックスペシャル」で，CDモードタイプのものを発見したのだ。

まずはタイトルで[F2]または[R]を押すのだ。するとあら不思議，いろんな音楽が聞けるではないか。それにスピードを変えることもできる。

[＋]キーを押すと，スピード・アップ。
[－]キーを押すと，スピード・ダウン。
スペース・キーを押すと，つぎの音楽へ…。
[・]キーを押すと，前の音楽へ…。
[ESC]キーを押すと，ポーズがかかる。
[＝]キーを押すと，[＋][－]でスピードを変えたものをもとのスピードにもどす。

これだけで驚いてはいけない!!

ゲーム中に[SHIFT]＋[＝]を（テレビモードに変える）数秒押し，[SHIFT]＋[・]を（コンピュータ・モードに変える）押す。すると，普通でも意外に速い（失礼）のにこれ以上メチャクチャ速くなるのである。

もちろん塔の中も！このコマンドを一度使うとやめられなくなるのはまちがいなし。

〔茨城県東茨城郡・**石井　洋16才**〕



アニマルランド殺人事件

（ENIX）



〔愛知県知多郡・**すぴすぴ15才**〕

アフター・バーナー

（電波新聞社，CSK）

㊙ X68K版『アフターバーナー』の㊙です。アーケード版にもあったもので，自機の給油のときに，ミサイルとバルカンのボタンを押しながら表のようにマウス，キーボードを操作すると文字がでてきてミサイルが100発補給されます。

注：マウスは，文字がでるまで動かしたほうがいいと思います。

ステージ	マウス	スロットル
1面（離陸時）	右	Low
3面	右	Low
5面	右	Hi
9面	右	Hi
11面	左	Low
13面	左	Hi
16面	右	Hi
18面	左	Low
19面	左	Low
21面	左	Hi
23面（着陸時）	左	Low

おまけ：敵のミサイルは，だいたいロールシザースでよけられます。8面，17面のボーナス面でどうしても死んでしまう人は，ボーナス面になったらすぐに左側に行き，ずっと左側にマウスを動

かしていると壁の外側にでて壁に当たりません。しかし，これをやると当然物を破壊できないので点が入りません。

〔神奈川県横浜市・Y. Takano 16才〕

㊙ X68K版『アフターバーナー』の㊙です。

まず，ディスク1をドライブ1にセットして立ちあげよう。コマンド・モードになるので，その1～その5までを入力しよう。

その1：HAR. BAT↵

なんとアナログ・ジョイスティックorマウス対応用『スペースハリアー』ができる（もちろんスペハリのディスクが必要）！くわしいことは画面にでるよ。

その2：FIL. BAT↵

ザ・コックピットもどきのグラフィックがでる。もちろんスクロールするのだ（アタリ仕様のデジタル・ジョイスティックが必要）！

私の尊敬するR-MAG-ROW氏もおすすめ！

その3：TYPE URUSEI. TXT↵

ベーマガでおなじみの粟田英樹さんの効果音作り苦労話がでます。

その4：TYPE MANUAL. TXT↵

アフターバーナー必勝法がでます。ウマイ人も見たほうがいいよ。

その5：TYPE KAIHATU. TXT↵

すっかりおなじみ，松島さんの開発EDが見れます。結構笑えます。

〔東京都江戸川区・港工高のR間II 15才〕

㊙ X68K版『アフターバーナー』で，必殺！超高速回転飛行する方法です。

まずゲームをスタートします。そして，マウスを右下にもっていき，[XF5]と[OPT. 1]を押しっぱなしにして[OPT. 2]を連打！

集中しすぎて疲れた方，どうしてもクリアできない方に……。ハイな気分になれます。

〔東京都品川区・岡田　誠17才〕

㊙ 『アフターバーナー』for X68000の㊙を見つけました。この技は，1Mバイト増設していないとできません。

実行の仕方は，シフトキーを押しながらアフターバーナーを起動すればOK！これであなたのアフターバーナーは，起動したら最後，ディスク・アクセスしなくなります。

P. S. ロードに時間がかかるけど，これはけっして暴走しているのではありません。

〔福島県相馬市・鎌田幸一16才〕

㊙ AFTER BUNNER 68K
グラフィックツール（15Kバイト）

ドライブ0にシステムディスク（Human 68K），
1にゲームディスクIをいれます。
G.D1のFUKU1ディレクトリ，
S.D 　BASIC2　〃　をOPEN。
"EDIT.FNC"ファイルをBASIC2ディレクトリにコピーします。
EDを使って，BASIC.CNFに
FUNC = EDIT.FNC
を追加します。これで準備OK。
あとはBASICを起動，FUKU1内の
"GREDIT.BAS"をRUN♪



使い方の説明が不十分ですが，
使っていればなんとなくわかるはずです。
それにしても，すごいものが入っていること。

〔愛知県西尾市・小嶋健太郎17才〕

㊙ FM TOWNSの『アフターバーナー』で，いつもより小さい画面でプレイする方法！

①POWERをONにする。
②TOWNSのパッドのボタンを押す(どのボタンでもいい)。
③CRTの走査周波数が切り替わるときのリレーの音が聞こえたら，ボタンから手を離す。

これでOK。

P. S. TOWNSのパッドはくせものだ！だって，RUNボタンを押すと左右が押せなくなるし，SELECTボタンを押すと上下が押せなくなるから，『アフターバーナー』のボーナス面が特にやりにくい（RUNボタンを押すと左ボタンと右ボタンを押したことになり，SELECTボタンを押すと上ボタンと下ボタンを押したことになるからだと思う）。

〔香川県高松市・猪原敏行12才〕

アルカノイド

（ニデコ）

㊙ MSX用「アルカノイド」のコンティニューを発見しました!!

タイトル画面のときに，カーソル・キーの[↑][↓][→][←]と[INS]キーを押しながら，[SHIFT]キーと[かな]キーを同時に4回押す（1回押せばスタートするが，その後もつづけて3回押す）と，コンティニュー・プレイになって機数が減らなくなる（キーボード専用）。

〔大阪市・Y・I？才〕

㊙ MSXの『アルカノイド』で，ピンクのカプセルを取ったあと出口の近くでレーザーからラージの変形をし，変形途中で，ちょっと出口にさわってもどると音がして，ボールが消えてクリアできなくなってしまいます。もう一度出口へ入ればできるけどね。

〔石川県小松市・YKA？才〕

アルカノイドII

（ニデコ）

㊙ MSX 2用の『アルカノイドII』で，面セレクトをする方法を発見しました。ゲームをはじめてから音楽が鳴っている間に，[F1]キーを押すとポーズがかかるので，そのとき[F4]＋[F5]を押すと，17面までの面セレクトができます（ゲームの途中でもできるのでクリアするのがめんどうになったりしたときに最適です）。

〔宮城県桃生郡・高橋裕之17才〕

㊙ MSX 2の『アルカノイドII』でつぎの面に進む㊙テクです。

やりかたはいたってカンタン。バウスがボールを打つ前に[ESC]キーを押すだけでOK。ただし，17面以降はできません。

〔兵庫県西宮市・時代は田中けん15才〕

アルギースの翼

（KGDソフト）

㊙ PC-88版『アルギースの翼』で，お金を60,000ゴルダにする方法です。

アルギース城（赤い城）から東へ行くと町がありますよね。この町の東はずれから南（下）へ8歩進み，そこで下を向いてリターン・キーを押します。すると海から水の精霊が現れて，「金のオノと銀のオノと銅のオノのどれを落とした」というようなコマンドがでます。そこで「金のオノ」と答えると60,000ゴルダもらえます。

しかし，2回目にやると怒ってお金を0にされます。これって，だれもが知ってる有名な童話(？)のパロディですよね。でも，「金のオノ」を選ぶのが本物と違うような…。ほかのオノを選ぶとどうなるかは自分で試してみてください。

〔京都市・山下智行12才〕

㊙ PC-88版『アルギースの翼』で㊙を発見しました。

①ゲーム後半で行ける「ボーリック」の町まで行く。
②町をでて，左の海岸の部分を調べる。すると子どもがカメをいじめています。そこで，

1．カメを助ける
2．お金をあげる(10,000ゴルダ)
3．気持ちよくあげる
4．カメをいじめる

の順にする。
③すると，なんと10,000ゴルダをあげるだけで魔法を全部，妹に教えてくれます。

レベルが低いときは，妹を助けてすぐにここに来ましょう。

〔東京都渋谷区・**酒井克則14才**〕

アルバトロス

（日本テレネット）

㊙ X1版の『アルバトロス』の隠しメッセージを紹介します。

名前登録のところで“CREMYMAMI”と入力すると，コースのはじめに主題歌の歌いだしがでてきます。

ほかにも“PELSIA”“MAGICALEMI”などもでます。“ミンキーモモ”はキライなので試してません。

P.S. このペンネームが何のアニメにでていたか知っている人はエライよ。

〔滋賀県草津南笠町・**風の妖精Selly**〕

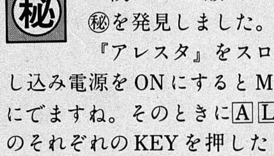
アレスタ

（コンパイル）

㊙ 僕はMSX版『アレスタ』で㊙を発見しました。

『アレスタ』をスロットに差し込み電源をONにするとMSXと画面にでますね。そのときに[A][L][E][S][T]のそれぞれのKEYを押したままにしてください。COMPILEと画面にでたら，スペース・キーを押してください。すると画面の右下に[SOUNDTEST][01]とでてきて『アレスタ』に使われている19曲!?を聞くことができます。

〔青森県弘前市・**木村　実16才**〕



アンジェラス

（ENIX）

㊙ PC-88版『アンジェラス』の㊙です。エリスが日本に行くとき（ブライアンがペルーに行く前），[R]キーで右目が，[L]キーで左目が動かせます。要するにウインクするわけ！

〔福島県・**流星かなた？才**〕

㊙ PC-88版の『アンジェラス』で，ドラゴンクエストにでてくる“スライム”を見つけました。

見つけかたは，西ドイツへ行ってからランディの家に行き，机の上を見てみるんです。そうすると，何とあのドラクエにでてきたスライムがのっているんです!! ただ，それだけだけど……。

ブライアンの言うことがまたおもしろいので，ぜひ見てみたほうがよいですよ。

〔新潟県南魚沼郡・**飯酒盃勝彦16才**〕

㊙ PC-88SR版の『アンジェラス』で㊙を見つけました。

やりかたは，立ちあげるときに[CTRL]＋[F5]を同時に押すと，モノラル・モードになります（サウンドボードIIを付けていない人は関係ありませんが…）。

〔埼玉県上尾市・**トツー14才**〕

㊙ PC-88SR版『アンジェラス』でミュージック・モードを発見しました。

やりかたは，[@]，[A]，[C]，[G]，[H]，[I]，[K]，[O]，[T]，[U]の10個キーをすべて押しながらディスクを立ちあげればOK。

なお，スペース・キーでつぎの曲に進みます。

〔東京都板橋区・**田浦久義17才**〕

㊙ PC-88用の『アンジェラス』で，イザベル家の奥の部屋にある左側のたなの上に「はぐれメタル」がいるぞ!!

また，デュマの家に行く途中の通路の壁に「ダーティーペア」のポスターがはってあるのだ。

〔静岡県田方郡・**上野正幸？才**〕

■山下：『アンジェラス』の正確な㊙は本書の第1章に載っている。中でも注目してほしいのが，「××××版アンジェラス」というヤツ。小・中学生には目の毒かもしれない……。

イース

（日本ファルコム）

㊙ FM77AV版の『イース』で，ドライブ0にディスクBを入れてリセットをかけ，しばらく（約10秒）したら，大文字で[Y][S][A][V]と順に押します。すると未使用曲集モードになります。曲の選択はスペース・キーです。〔愛知県豊橋市・**NAK17才**〕

㊙ 日本ファルコムの『イース』で㊙を見つけました。

町の中の，左下のほうにある取引所で『サファイアの指輪』を買います。ゴールドが，0になりますが，すかさず，町の中央にある『オーマンの酒場』に行き，『片目の男』と話をすると，ゴールドが1500に，EXPが150になります。

ゲームをはじめたばかりなら，レベルが，すぐにあがるし，防具や武具も一番安いものならそろえることができます。〔京都府宇治市・**古川　賢14才**〕

㊙ PC-8801mkIIFR用『イース』の㊙です。

①まずBディスクをドライブ1に入れディスクを立ちあげます。
②ロードをはじめたら[Y]と[S]のキーを同時に押します。すると『イース』の未使用BGMが聞けます。

〔大阪府東住吉・**川端毅洋14才**〕

㊙ PC-9801・2HD版『イース』と『ザナドゥ』の㊙！

この二つのソフトは，DATA DISKが共用できる！つまり，1枚のディスクで『Ys』と『XANADU』のデータをセーブできる。

ただし，当然，両方をSAVEするときには，別々のディスクをフォーマットしてください。

〔兵庫県三木市・**GILGAMES15才**〕

㊙ X1版『イース』で㊙を発見しました。

まず，PC-88版『イース』をプレイして，廃坑に入りすぐセーブします（どこでもいいと思うけど）。そして，X1『イース』に，PC-88でセーブしたキャラクター・ディスクをロードします。

すると，驚くべきことにPC-88でセーブしたところからはじまるではありませんか！しかもPC-88版のBGMが流れます(完全ではないが)。

〔静岡県駿東郡・**あん13才**〕

秘 FM77版『イース』で，4番目のボスの，ハンマーを持っているカマキリみたいなやつを倒さなくても，とびらを開けられる㊙です。やりかたはカンタン。アドルを壁にくっつけて，そのままとびらに当たると，ボスがでないままとびらが開いて，ハンマーとイースの本をとることができます。

〔石川県鳳至郡・**三田陽一13才**〕

秘 MSX 2版『イース』の㊙です。塔の中で，「悪魔の曲が流れる回廊」に閉じ込められている老人に会い，そこでセーブします。つぎにそれをロードして外にでると……あら不思議！「悪魔の曲」が流れなくなり，HPも減りません。ただし，一度回廊からでると元にもどってしまいます。P. S. “C”, “W”, “K”のキーには何か意味があるのでしょうか？

〔兵庫県三木市・**53E 5-9100 16才**〕

秘 FM-7／77用『イース』で未使用ミュージックが聞けますよ！

ただし，FM音源カードが必要。

まず，『イース』のBディスクをドライブ0に入れてリセットする。ディスク・アクセスのランプがついたら「Hitomi」と順番に入力する（Hは大文字，あとは小文字)。これでOK！

〔静岡県浅羽町・
ゲンさんはPCエンジンを持ってる15才〕

秘 FM77AV版『イース』の曲で，「Final Battle」を効果音なしで聞く方法です。

まず，ダルクファクトのお兄さんの前に行き，ディスクを読みはじめたらPF2のキーを押したままにします。すると，あの88版よりも長い，完全なのが聞けます。

〔長野県小県郡・**Funky T.H？才**〕

秘 FM-7版『イース』と『ザナドゥ』の㊙を発見しました。

まず，『イース』のキャラクターをほとんど完璧にして最後のところまで行きます。そして，そこでセーブをし，そのキャラクター・ディスクで『ザナドゥ』をプレイすると自分が最高キャラになっていて，キングドラゴンのいるとなりの部屋からスタートします。ただし，セーブはできません。

〔茨城県水戸市・**大高康寛14才**〕

秘 ファミコン版『イース』の㊙(と言うほどのものでない)です。

カマキリを倒さないで終わらせる方法

①ウイングとヒールポーションを持ってメロディー廊下(ろうか)へ行く（ウイングを必ず持っていること。ないとクリアできなくなる)。

②アイテムをヒールポーションに合わせる。

③メロディー廊下の途中の部屋に入り，ラーバと話をして体力を回復してもらい，その部屋をでて右に行く。体力がなくなりそうになったらヒールポーションを使う。するとつぎの階に行ける。

④シルバーアーマー，バトルシールド，バトルアーマー，フレイムソード，ロッド，「ジェンマ」の章を取ってウイングを使って帰る。

⑤ヒールポーションを持って塔へ行く。塔の中で取っても良い。

⑥ルタに会い，ブルーアミュレットをもらう。

⑦以上②，③の方法でメロディー廊下を渡る。

⑧あとは普通に解いていくと，『イース』の本が5冊しかないのにエンディングが見られる。(注)④はこの順では取れません。

〔神奈川県横浜市・**清水洋児17才**〕

秘 PC-88版『イース』の㊙です。

まず，『イース』をプレイして，『I』でウインドウをだします。そして，ドライブ1に『イースII』のBディスクを入れ，ウインドウをもどします。すると，なんとアドルがマリアに変身しています（このままでダルクファクトも倒せます)。

〔埼玉県上尾市・**益子武徳18才**〕

イースII

（日本ファルコム）

秘 PC-88SR版『イースII』の㊙です（㊙と言うほどでもないけど…)。

MPの回復をロダの実でやっていて，「取りに行くのがめんどうだ」と考えている人，リリアを救うために使ったセルセタの花を使用すれば，ロダの実のかわりになります。

ただ，セルセタの花を取りに行くほうが，めんどうですけど……。おヒマなら，やってみてください。

ロダの実も，私は3個まで確認しています。もう一つはサルモンの神殿に……。P. S. 88SR版『イース』をV1モードでプレイしてみましょう（FH以降の人は4メガHzモードで)。「See you again」＆スタッフ・ロールが異常な遅さです。みんなで笑いましょう。

〔山梨県都留市・**Syu-yu18**〕

秘 MSX2版『イースII』のグラフィックを盗む㊙!!

1. イースIIのディスクをドライブにセット、リセットして普通に立ち上げる。
2. オープニング中、盗りたい画面がきたら、すかさずリセット！
3. すぐさま、イースIIのディスクを抜いてBASICの画面にする
4. そしてSCREEN5モードのアクティブページ以外(ページ2, 3, 4)を見てみるとグラフィックが残っている！
5. 後はCOPY文でディスクにおとすなり、自分のプログラムで使うなり思いのままさ！(他のゲームでもできるけどカートリッジのはやりにくい)

<サンプルプログラム>

```
10 SCREEN5
20 SET PAGE 2
30 COPY(0,0)-(255,211),2
TO"YSII.DAT"
40 END
```

エンディング中やゲーム中でもできるヨ。



〔京都市・**三上陽司16才**〕

秘 PC-88版『イースII』で2個めのロダの実を発見！

溶岩の村の入口のところに，岩が三つありますよね。

その岩と岩の間には，ロダの実があるのだ。

〔愛知県名古屋市・**石田健一16才**〕

秘 PC-98版『イースII』の㊙。と言っても大したことはないのですが……。

「聖なる杯」があった部屋で，「鷹の彫刻」を使ってファイヤーを発射すると，敵もいないのにファイヤーが敵を倒し（？)，経験値がどんどんあがります。いっぺんに50や100近くあがることもあるので，レベルが簡単にあがります。

〔鳥取県米子市・**コロッケ14才**〕

秘 『イースII』の㊙です。最後の敵まできたらセーブすると思いますが，その後に鐘つき堂の一番上の鐘つき場の画面に行き，アイテムの杯(さかずき)を使います。

すると，いろんなバグ(？)が起こります（マリアが処刑場で「早く行けよ」と言ったのには，驚いた)。

〔奈良県生駒郡・**宇木義雄？才**〕

㊙ PC-88SR版『イースII』の5匹目のデカキャラをラクに倒す方法。

まず，部屋に入ったら，一番右上に行き，上を向いたままファイアーの魔法を使う。すると，敵にファイアーが当たってないのにダメージを与えられる。ただし，部屋に入ったら1回もファイヤーを使わないで右上へ行くこと。これを使うとレベル23でラクにやっつけられる。

最後の敵は，生命の薬を使っているとけっこう簡単（レベル26ではキビシイ）に倒せる。

鐘つき堂で5回鳴らされた帰りには，カベの左側にそって歩いて行こう。途中で変なメッセージが……（でるかもしれない）。

〔埼玉県新座市・**赤崎達也13才**〕

【秘】さっそく『イースII』で，大発明じゃなく発見をした。それは，ジラの家の地下室で，EXPとGOLDが，無限にかせげるのである!!

〔やり方〕
まず，ジラの家の地下室で，あるアイテムを鳴らしたあと，壁を通りぬけて，下図の画面に出る。すると，なんと，魔物たちが，無限に出てくる。そこでマジック，ファイヤー!! スペースキーを押しっぱなしにすればよい。出がわるい時は，少し上に上がってから元の位置にもどるとよい。



5万でも10万GOLDでも かせいでくれ!!

〔千葉県我孫子市・**森　達也？才**〕

㊙ PC-88版『イースII』の㊙です。

まず，溶岩地帯で子供とキースを助けます。そして，サルモンの神殿をしばらくうろつきます。その後子供が訪れる前にもう一度溶岩地帯に行き，子供とキースを助けるときに使った黒真珠のあったところへ行くと，何と！開けたはずの宝箱が閉まっていて黒真珠をまた手に入れることができます。なお，この技を使うと，訪ねてきた子供の話を聞いた後，会議室へ行っても，会議は終わっていません。

いや〜，『イースII』ってホント，奥が深いんですね。みなさんも㊙を見つけてどんどん投稿しましょう！

〔埼玉県浦和市・**野口正広16才**〕

㊙ MSX2版『イースII』の㊙です。F3キーを押しながらデータ・ディスクを立ちあげるとミュージックが聞けます。

また，Yキーと Sキーを押しながらプログラム・ディスクを立ちあげると，少し変わったメッセージがでます。

〔福岡市・**藤村　巫？才**〕

㊙ PC-9801版 YsII
前作のボツ曲モードを発見しました．

〈方法〉
1番ドライブに YsIIのプログラムディスク，2番ドライブに Ysの Aディスクをセットし，F6キーを押しながら立ちあげます．
曲は全部で15曲．スキップはスペースキーです．

● 曲名一覧（曲名，作曲者名）　★印は88版にはない曲です．

① Fair wind , Y.K
★② Lost time , T.M
★③ むかし懐かしいショップ , M.H
④ Shining Star , M.I
⑤ Dreaming , Y.K
⑥ Chase of shadow , Y.K
⑦ NHK教育 , Y.K
⑧ Over drive , Y.K
⑨ 旅立ち , Y.K
⑩ 悲しみクロスロード , Y.K
⑪ Battle ground , Y.K
⑫ Mysterious moment , Y.K
⑬ アドルのテーマ , Y.K
⑭ Dead-end street , Y.K
⑮ Sub-mission , Y.K

P.S.1　98版YsIIは実質2日で解きました．とても感動しました．サルモンの神殿のマッピングだけはどうしてもできませんでした．でも，また最初からやるつもりなので，じっくりとマッピングしていこうと思います．

P.S.2　どうしてX1版のYsIIやSORCERIANを出さないのでしょうか？ EMMを使えばいいのに．（X1版のYsIIを出す→同時にEMMの需要が増える→日本ファルコム，シャープはもうける→X1ユーザーは日本ファルコムを支持するようになる…）ちなみに私はX1ユーザー（X1Gモデル30＋FM音源ボード）でもある．X1に不可能はない!!

P.S.3　X1版スペースハリアー絶対に買います！
↑これはフォロー

〔大阪府守口市・**沢田昭夫20才**〕

㊙ PC-98版『イースII』の㊙を見つけました。

まず，エンディングの一番終わりのところで（イースの女神の像が黒真珠らしい玉を抱えて立っているシーン），F1キーを押し「LILIA」と入力し，リターン・キーを押すと，イースの女神の絵が消え，いきなりリリアがでてきてミュージック・モードになります。

(注)　スペース・キーおよびリターン・キーを押すとつぎの曲に移ります。

P.S.ベーシックを立ち上げてから『イースII』のプログラム・ディスクをドライブ1に入れ，

SCREEN 3：NEWON 0 ↵

とすると，デモがはじまりますが，絵が変になります。

〔静岡県藤枝市・**加藤義康15才**〕

㊙ X1turbo版『イースII』でミュージック・モードをついに発見!!

エンディングで最後にフィーナが石像になり，画面が変わらなくなったらCAPSをロックして「KIKITAIYOMUSIC」と入力します。あとはメニューに従うのみです。これで『イースII』のミュージックがばっちり聞けます。

〔福井県武生市・**加藤恒規18才**〕

㊙ **AV版『イースII』のMUSIC MODE**

まず，『イースII』をプレイして，エンディングの最後に6 8 0 9と入力し，メッセージに従ってDISKを入れ替えてください。

〔愛知県豊田市・**汁FOOD？才**〕

㊙ MSX2用の『イースII』で，“キャラクターモード”？を発見しました。

まず，普通にゲームをはじめます。ESCキーを押しゲームを止め，T Oとキーをたたきます。すると，キャラクターのパターンを見ることができます。カーソルの上下でバックの色が変えられ，左右でパターンを変えられます。

いろんなところでやってみると，ちがったキャラクターが見られますよ!!

〔神奈川県横浜市・**横山和彦18才**〕

㊙ X1turbo版の『イースII』で『ソーサリアン』と同じくZキーを押しながら立ちあげると，FM音源ボードを付けたままでもPSG版の音楽が楽しめます。

〔京都府長岡京市・**OGITAN 15才**〕

㊙
PC−88版『イースII』
の魔法使いダレス（デカキャラの時）の
簡単な倒し方です。
まず、ダレスの所まで行きます。そしてドアを開けると、ダレスが、
「この魔法つかいのダレス、自ら戦うときが来たようだな。きさまの魔法など封じてくれるわ。」
と、言います。そこで、ドライブ1に入っている B diskをA diskに入れ換えます。
そして、以前出てきたようなデカキャラがでてくるので、その後すぐにA diskとB diskを入れ換えます。（入れ換えないと悲惨な状態になる。）そして、出てきたデカキャラを倒せばOKです。
P．S．他のデカキャラもこの方法でできるかもしれません。ただし最後のデカキャラはできません。

〔東京都杉並区・**加藤和仁？才**〕

■山下：イース・シリーズには本当にたくさんの投稿をいただいた。それだけみなさんの思い入れが深いということなのだろう。中にはバグみたいなものもあるけど，そのへんはまあご愛嬌ということで。機種によってはできないものもあるので注意してね。

1942

（アスキー）

秘 ぼくはX1版の『1942』で秘を見つけました。1942のゲーム中にESCキーでポーズをして，Nキーを押すとつぎのステージへ行くことができます。

〔大阪府枚方市・**城戸雅典？才**〕

ヴァクソル

（ハート電子）

秘 『ヴァクソル』でオートデモがはじまったらDISK Bをドライブ1に入れ，スペース・キーを2回押す。しばらくすると，ドライブ2のランプがつくので，ディスクを元のとおりにする。すると，いきなり5面からはじめられる。

〔千葉県富津市・**鈴木晴己18才**〕

ウィングマン・スペシャル

（ENIX）

秘 PC-88版『ウイングマン・スペシャル』でミュージックモードを見つけました。

やりかたは，ドライブ1にディスク2，ドライブ2にディスク1を入れてリセット。あとは画面の指示どおりにすればOKです。

曲はつぎの6曲です。

1．WING MAN
2．SUN SET
3．PINCH
4．BIG BOSS
5．AOI
6．LAST WING

リターン・キーでつぎの曲に移ります。

〔神奈川県相模原市・**鈴木　智？才**〕

秘 PC-8801SR用『ウイングマン・スペシャル』でいろいろな秘を発見しました。

①**エンディングが見れる！**：ドライブ1にディスク1，ドライブ2にディスク3を入れる。
②**BGMが聞ける**：ドライブ1にディスク2，ドライブ2にディスク1を入れる。
③**ナースとライエルを倒す練習ができる**：ドライブ1にディスク3，ドライブ2にディスクを入れる。

ゲームを買った日に見つけちゃった！

〔山梨県南都留郡・**鷹野　照？才**〕

秘 PC-88版『ウイングマン・スペシャル』でおもしろいコマンドを発見しました。

Aパート

●**風呂場**：ぬぐ　ふく，はなす　なす，はなす　なあす
●**海辺の公園**：とる　はな，たたく　てすり
●**林の中**：はなす　さいず
●**女の子の部屋**：はなす　ももこ
●**屋上**：はく　せ○○○○○

Bパート

●**路上**：かぐ　におい
●**ABパート共通なのが**：みる　たむたむ

おまけですが，戦闘モードで，Aまたは Sなどのキーを押しっぱなしにしてプレイすると，シードマンがあさっての ほうを向いてしまいます。

〔新潟県小千谷市・**浮田園？才**〕

秘 PC-88版『ウイングマン・スペシャル』で，笑えるコマンドがいくつかあったので，紹介します。

Aパート

●**フロント**：見る　ポスター，脱がす　服，見る　服
●**風呂場**：飲む　お湯，やる　ヴィム

Bパート

●**外**：取る　オシッコ，見る　ポスター　取る　ポスター，取る　カン
●**スーパー**：話す　3サイズ，話す　ごちそう，たたく　壁
●**久美子の部屋**：たたく　壁
●**どこでもいいから**：捨てる　ガム

それと，戦闘モードに入る前からずっと4のキーを押し続けていると，敵のうしろに回り込むことができます（はじまってからだと遅い）。あとは，パワーメータが一杯になったら，ヒートショックでやっつけてください。早く倒したい人は，戦闘がはじまったらガーダーをつけ（敵は必ず2回ジャンプするので），2回目のジャンプのとき，ビームフラッシャーを使ってください。そしてすぐガーダーをはずし，ファイナルビームとスパイラルカット2，3発で倒せます。

〔兵庫県神戸市・**竹内博計18才**〕

■**山下**：このへんの秘は，『チャレンジ！AVG&RPG Ⅳ』にも載っていたりする。まだ読んでいないという人は，ぜひ電波新聞社までお申し込みを！（宣伝，宣伝！と）

ヴェイグス

（ゲームアーツ）

秘 PC-88SR版の『ヴェイグス』で秘を発見しました。たくさんあるので順番に報告します。

①**CDVモードで音楽と映像を楽しんじゃおう。**

VFRのキーを押しながらゲームを立ち上げると，グラフィックとシンクロしながら1～15面のBGMが聞けちゃうんだ。映像を加えてあるところがオシャレだね。

②**SDヴェイグスで遊んじゃおう。**

BASICを立ちあげて，ディスク1の中に入っている“SDV. BAS”というファイルをロードしてRUNすると，『スーパー・ディフォルメ・ヴェイグス』が遊べちゃうんだ。RUNする前に“WIDTH40, 25を実行しておくことを忘れないでくださいね。

③**ゲームアーツ・ネットにアクセス(?)しちゃおう。**

ディスク1をドライブ1に，ディスク4をドライブ2に入れて立ちあげると，パソコン通信のような画面になって入力待ちになります。loginに「GUEST」，passwordに「GAMEARTS」と答えると，ゲームアーツ・ネットに入ることができます。「？」を入力すれば，ボードの1覧表がでますョ。

④**「開発室の一日」を読もう**

ディスク3，またはディスク4をドライブ1に入れて立ちあげると，『ヴェイグス』の開発スタッフたちの日記のようなものが読めます。

⑤**難易度を調整してゲームをプレイする。**

ゲームを立ち上げる時に以下のキーを押しながらだと難易度を変更できます。

○SUM……難易度1段階UP
○IYA……難易度1段階DOWN
○ANO……難易度2段階DOWN
○IWA……難易度3段階DOWN

⑥**最初から強力なビームを持ってプレイしちゃおう。**

1～6のキーを押しながら立ちあげると（テンキーでは不可），押したキーのレベルのビームを装着することができてしまいます。

でも，1面のみなので実用性はほとんどないと思いますョ。

⑦**面セレクトをしちゃおう。**

『ヴェイグス』最大最強の奥義です。ドライブ1に『ヴェイグス』のディスク2，ドライブ2に『シルフィード』のディ

スク2を入れて立ちあげると，やり方が表示されます。でも，これだけじゃわからないやという人のために，くわしく説明しちゃいます。

①ディスク2をドライブ1，ディスク3をドライブ2に入れ，[PC]キーを押しながら立ちあげ，以下のように設定する。

●初期設定

立ちあげモード	：BASIC
1行あたりの文字数	：40字
1画面あたりの行数	：20行
システムの立ちあげ	：ROM

●RS232C設定

通信方式	：半二重
Xパラメータ	：有効
ストップビット長	：2ビット
データビット長	：8ビット
Sパラメータ	：有効
DELコード	：有効
パリティチェック	：有り
パリティ	：偶数

②BASICのコマンド待ちの状態になるから，以下のように入力する。

'□VEIGUES□AREA□SELECT□MODE↵（□はスペース）

③再度[PC]キーを押しながら立ちあげ，以下のように初期設定を変更する。

立ちあげモード	：ターミナル
システムの立ちあげ	：ディスク

④設定が終わるとリセットがかかるから，そうしたら[CTRL]キーと以下のキー(すべてテンキー)を押しながら立ちあげると，(注)[PC]キーが付いていない88シリーズは，ディップ・スイッチを使って①③の設定を行なうこと。

	〔RET〕	〔.〕	〔,〕	〔0〕
1面	1	0	0	0
2面	0	1	0	0
3面	1	1	0	0
4面	0	0	1	0
5面	1	0	1	0
6面	0	1	1	0
7面	1	1	1	0
8面	0	0	0	1
9面	1	0	0	1
10面	0	1	0	1
11面	1	1	0	1
12面	0	0	1	1
13面	1	0	1	1
14面	0	1	1	1
15面	1	1	1	1

（1＝ON. 0＝OFF）

●〔N〕〔R〕〔7〕〔5〕〔0〕
仮エンディング(ディスク入れ替え)
ディスク入れ替えメッセージ表示中

●〔CTRL〕〔GRPH〕〔DEL〕〔RET〕16面
その後，ドライブ1をアクセスした直後

●〔ROLL UP〕〔ROLL DOWN〕 17面

★無敵でプレイする

これはズバリ教えちゃうとつまんなくなっちゃうのでヒントだけ。面セレクトを行なったあとの状態で，あるキーをロックしたままプレイしていればOKだ。自分で捜してね！

■山下：この㊙は，ベーマガ5月号のホンキホンネに載ったもの。『ヴェイグス』をプレイするときには，知っておきたいものばかりだ。

ウォーニング

（コスモスコンピューター）

㊙ X68000の『ウォーニング』で，敵に会っても100%逃げられる方法。

敵に会ったらまずアイテム使用を選び，スペアパーツA，B，Cのいずれかを選択する。そして，「どのメカに使いますか？」と聞かれたら，スペース・キーを押してキャンセルします。これで100%逃げられます。

〔東京都大田区・**栗山康次17才**〕

ウシャス

（コナミ）

㊙ MSX2版の『ウシャス』の㊙です。

その1：そのほかのカートリッジの効果

＊『ガリウスの迷宮』…最初からコインが100枚ある。

＊『メタルギア』………ダメージが半分になる。

＊『グラディウス2』…コンティニューができるようになる。

＊『F1スピリット』……感情は関係なしに必殺技が使えるようになる。

その2：すりぬけ技

ライオンの像(？)につぶされそうになったとき，ギリギリで，真上におもいっきりジャンプする。タイミングがよければすりぬけられます。

その3：安全地帯

“怒”の面のボスのところで，一番右端または左端にいると，ほぼ100%，下の穴に落ちて死ぬことはありません。

〔神奈川県川崎市・**コナミ mk2 14才**〕

㊙ MSX2の『ウシャス』の㊙です。感情が[喜]のときだったらウイットであれば，上を押してBボタンを続けて押すとハイジャンプをします。これで高くて登れなかったところも行けるようになります。

クレスの場合は，[喜]のときであれば，地面のないところも(ジャンプしなければ行けないところも)そのまま横に歩けば，ある程度まで進めます。

〔奈良県奈良市・**植田泰樹14才**〕

うっでぃぽこ

（デービーソフト）

㊙ X1用5"2D版『うっでぃぽこ』で，隠しコマンドと，裏テクを見つけました。

隠しコマンドは[GRAPH]＋[S]を押すと画面にSCROLL OFFとでて，画面スクロールから切りかえ式になります。もう一回押すと，元にもどります。

裏テクの方法は，1面のデカキャラ“ロドリゲス”を木の玉1発で倒せます。1発投げて，ずっと下を押します。そうすると死にますよ。

〔千葉県銚子市・**小嶋克之？才**〕

㊙ 『うっでぃぽこ』の冬のステージのデカキャラでお悩みの人は少なくないと思います。進んでも吹く息でもどされ，なかなかつぎの画面に行けませんね。

そこで㊙。少し進んだらリターン・キーを押して「こまんどもーど」に入り，すぐ「こまんどもーど」から抜けます。やっぱりもどされてしまいますが，少しだけなら進めます。これを何回もくり返せば，つぎの画面になんとか進めます。

X1turboでしか試していませんが，ほかの機種でもやってみてください。

〔群馬県館林市・**落合　徹16才**〕

㊙ X1用の『うっでぃぽこ』でうれしい㊙を見つけました。

それは，[CTRL]キーを押しているとPOWERの回復が早いのです。

〔茨城県東茨城郡・**岩渕高行16才**〕

㊙ MSX2版『うっでぃぽこ』の㊙です。

氷のかけらをもらったらパスワードを表示して，氷のかけらを使い，パスワードを入力すると……。何と，アイテムのところには氷のかけらがあるのに無敵になっているのです。

おまけ：無敵の間は，店の品物，INNの料金がただになります。

〔神奈川県横須賀市・**布施和也14才**〕

うる星やつら

（マイクロキャビン）

㊙ PC-98版『うる星やつら』で，ゲーム中のBGMを，ゲームに入っている４曲の中から自由に選べるという㊙です。

まず，フォーマット済みの書き込み可能なディスクを１枚用意し，ドライブ１へ「うる星」のゲーム・ディスクを入れて，STOPキーを押しながら立ちあげます。そして，ドライブ２に書き込み用のディスクをセットし，MS-DOSのコマンドで，以下の操作をします。

「殿方ごめん遊ばせ」の場合：

```
COPY TONO.BIN B:PAJAMA.BIN↵
```

「宇宙は大へんだ」の場合：

```
COPY TAIHEN.BIN B：PAJAMA.
                BIN↵
```

「愛はブーメラン」の場合：

```
COPY BOO.BIN B：PAJAMA.
             BIN↵
```

上の操作が終わったら，リセットをかけてゲームをはじめます。ゲーム中に「BGM」というコマンドを選択して，BGMを消したのち，ゲーム・ディスクと先ほど書き込んだディスクを入れ替えて，もう一度「BGM」のコマンドを選択します。するとBGMは先ほど選んだ曲に変わります。ゲームを続けるときは，ゲーム・ディスクにもどしておいてください。

※注：以後，ゲーム中にBGMを変えないでください。

〔和歌山市・ENDLESS NIGHT？才〕

㊙ PC-9801（２HD）の『うる星やつら』の㊙です。

『うる星やつら』のディスクに『めぞん一刻』の画面を自由に選択するプログラムが入っていました。このプログラムの使用法を発表します。

★つぎのものを用意してください。

○MS-DOS版のN88BASIC

○MS-DOSでフォーマットしたディスク（書き込み用ディスク）

★下記のようにして，プログラムを書き込み用ディスクに移します。

①N88BASIC（MS-DOS）を立ちあげる。

②ドライブ１に『うる星やつら』を入れ，ドライブ２に書き込み用ディスクを入れる。

③以下のように打ち込んでください。

```
DEF SEG＝＆H3000↵
BLOAD "PIYO.EXE", 0↵
BSAVE "B：PIYO. EXE", 0, &H
49F 2↵
BLOAD "PIYO. LDY", 0↵
BSAVE "B：PIYO. LDY", 0, &H
5247↵
BLOAD "PIYO. LBC", 0↵
BSAVE "B：PIYO. LBC", 0, &H
875E↵
BLOAD "LADYR. EXE", 0↵
BSAVE "B：LADYR. EXE", 0, &
H7044↵
```

これで準備OK！あとは，MS-DOSを立ちあげて，さきほどの書き込み用ディスクをドライブ１に入れ，PIYO↵と入力すればプログラムが実行されます。

すると画面の名前が表示されるので，ドライブ１に『めぞん一刻』のディスクを入れた後，テンキーでカーソルを動かして好きな場面を選択し，リターン・キーを押すとその画面を見ることができます。

〔和歌山市・ENDLESS NIGHT？才〕

㊙ PC-98版（２DD）『うる星やつら』のスペシャル㊙です。

まず，前の㊙の要領で，プログラムを書き込んだディスクを用意します。それをドライブ１に入れて，

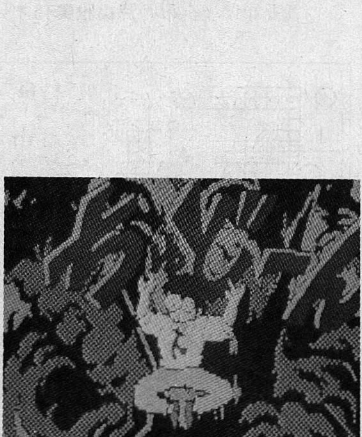
```
LADYR PIYO.LDY↵
```

と入力すると，ぬあんと！「テキスト版めぞん一刻」ができてしまうじゃないですか！そのうえ，セーブ機能まであったりします。テンキーで選択してリターン・キーで決定です。

〔熊本市・もろこし点？才〕

㊙ PC-88SR用の『うる星やつら』で，解き終えて「FIN」が画面にでたあと，しばらく待っているとラムと『めぞん一刻』の響子さんのグラフィックスを見れます。

〔岐阜県可児市・ZGUNDAM？才〕



ウルティマⅣ

（ポニーキャニオン）

㊙ 僕は，『ウルティマⅣ』の究極の㊙を発見しました。

まず，馬に乗りスピード・アップしておいて海岸をぶらつきます。うずが陸に近づいたら，その中に馬を突入させます。するとある場所に船がでてきて，それに自分のキャラが乗っています。船からおりると，なんと！自分は人間なのに一度に２歩進めるのです。しかも月がふだんの２倍のスピードで動いているので，薬草を取るときに便利です。

もう一度馬を買ってスピード・ダウンしないかぎり，セーブなどをしても元にもどることはありません。

〔岡山県玉野市・松原克幸？才〕

㊙ 『ウルティマⅣ』でBGMのみを聞ける方法を発見しました。

タイトル画面が表示されているときに，テンキーの1～4やほかのアルファベットのキー（J，I以外）を押すと，いろいろなBGMが聞けます。

〔埼玉県秩父郡・小林大祐16才〕

■山下：このゲームについての完璧な㊙は，『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』を参照してください。

エグザイルⅡ

（日本テレネット）

㊙ PC-88版『エグザイルⅡ』の極秘情報です。

オープニング・デモ中にF5キーを押すとミュージック・モードになります（これは知っていると思いますが…）。そこで，あわててスペース・キーを押さずに，「MARINA」と入力してからスペース・キーを押すと，デバック・モードになります。

そこで，さらにスペース・キーを押す前に，「MIKI」と入力すると，突然おまけのゲームがはじまります。

なお，このやりかたは，ディスクBをドライブ１に入れて立ちあげると，このことに関するメッセージがでます。

〔東京都八王子市・真野弘範16才〕

■山下：渡辺満里奈とか伊藤美紀（今井美樹かな？）とか，テレネットにアイドル好きな人が多いのがうかがえる。そう言えば，兄弟会社のウルフチームもそうだよね。以前，新田恵利とか渡辺美奈代の名前を使った隠しコマンドがあったもの。

F1スピリット

（コナミ）

㊙ MSX用『F１スピリット』の㊙を発見！

①ENDURANCE RACEまで行く（MAXPOINTを使ってもOK)。

②ORIGINAL DESIGNモード（READYMADEじゃないほう）に入る。

▶**ENGINE**：一番左“V６ 2000DOHC SUPER CHARGER LOW COMPRESS780PS”

▶**BODY**：一番左の“STORONG BODY”

▶**BRAKE**：まん中の“F-TYPEBR”

▶**SUSPENSION**：一番右の“HARD SETTING”または“MIDIUM SETTING”

▶**GEAR**：まん中の“４ SPEED MANUAL”にセットし，スタート。

③最高速の327km/hまでスピードがあがったところで，↓キーを２回押して，ギアを２ndに合わせると，

▶道からはずれてもスピードは落ちない

▶車とぶつかっても立直りが早い

▶わざとガードレールに横から当たると，超SPEED UP。私の場合，663km/hだが，実際は1000km/h以上でるのではないかと思われる（700km/hあたりでループしているみたい）

注：ただし，ENGINEがぶっこわれているときは不可。また，ほかのパーツの組み合わせもあると思う。なお，このテクニックはあまり実用的ではないと思う。

〔千葉市・**門田純一15才**〕

エルギーザの封印

（コナミ）

㊙ MSX２の『エルギーザの封印』でMUSICモードを発見しました。

まず，何が何でも50面までいく。そしてスタートした画面の左下で，通過すると上からカベが降りてくるところのカベの右側に立ってジャンプする。するとピラミッドが現れ，その中に入ると（下を押す）MUSICモードに入れてしまうのだ～。

私は，これを発売日に発見した。

P.S. 50面まで行けない人は，10倍または新10倍を使おう！

〔愛知県名古屋市・**GUNSMOKE15才**〕

㊙ MSXの『エルギーザの封印』で，パスワード入力画面にして「FESTIVAL」と入力すると，なんと無敵になる！

ただし，GIVE UPすると効力はなくなる。

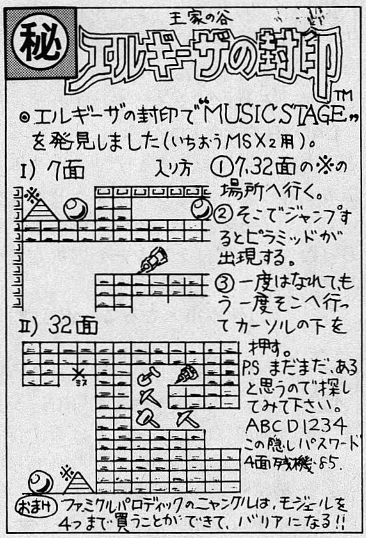
〔福岡市・**高坂雅彦？才**〕

㊙ MSX版『エルギーザの封印』でプレイヤーが一気に30人になる㊙。

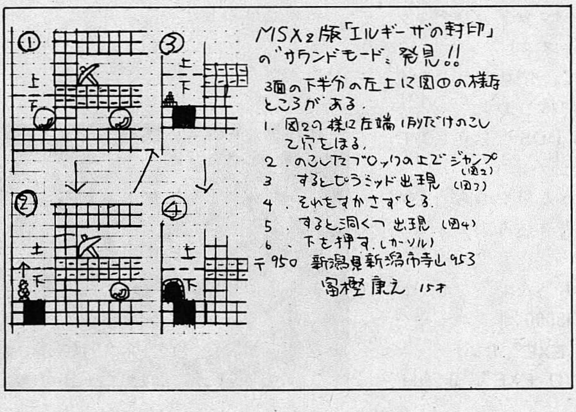
20面下半分のエリアで，下から２段目のフロアに２本の太い柱がある。その左側の柱のさらに左側でジャンプするとピラミッドが出現する。ここでは１～24の数字を並べるパズルゲームができる。

BGMは，シャロムに登場したパズラーのときのもの。しかも，24を並べると，REST 3 UPと表示される。しかし，実際は30人も増えてしまう（ただし，100人以上にはならない）！

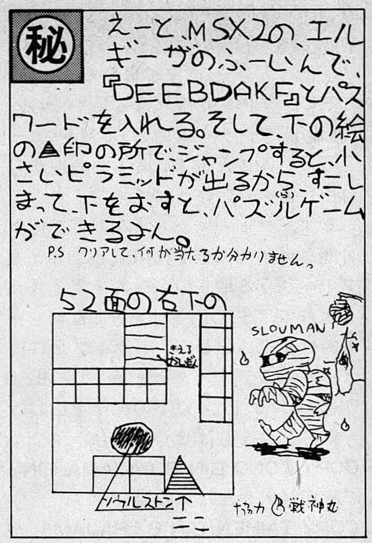
〔新潟市・**富樫康之15才**〕



〔愛知県一宮市・**片山雅美16才**〕



〔新潟市・**富樫康之15才**〕



〔東京都江東区・**読者の味方11才**〕

エルスリード

（メサイヤ）

㊙ PC-88版『エルスリード』の㊙を発見しました。

ディスクをセットしてロードをはじめたら，Sキーか，SとLキーを押していると………。Sだと楽しいデモ画面，SとLだとなんと「エンディング」が見れるのです。

〔神奈川県厚木市・**今井邦彦？才**〕

ガイアの紋章

（メサイヤ）

㊙ PC-8801mkIIFRの『ガイアの紋章』でハイスピード・モードのやりかたを発見しました。やりかたはSHIFT＋TABでハイスピード・モードになります。

〔大阪市・**おじさん？才**〕

王子ビンビン物語

（イーストキューブ）

㊙ X1版『王子ビンビン物語』の㊙です。

ゲーム中にCTRLキーとCキーを同時に押すと，一般のコマンドのほかに，「ロード」のコマンドがでます。途中H・Pが少なく危ないときにこれを押せば以前SAVEしたところにもどるので便利！

〔静岡市・**細沢有紀17才**〕

オールド・ヴィレッジ・ストーリー

（ENIX）

㊙ PC-88VA版『オールド・ヴィレッジ・ストーリー』のちょっとした㊙です。

まず，一つは，シフトキーを押している間だけ，キャラクターの動きが速くなります。二つめは，ROLL UPを押している間は，BGMのテンポが速くなり，ROLL DOWNを押している間は，テンポが遅くなります。

〔新潟県三島郡・**藤田秘露幸16才**〕

お嬢様くらぶ

（テクノポリスソフト）

㊙ PC-8801シリーズの『お嬢様くらぶ』で，服を全部ぬがしたとき付いている紙を取る㊙を発見！

方法は簡単，カナキーとCAPSキーをロックしてスタートすればOK(ゲーム中にロックしてもできるよ)。

〔神奈川県川崎市・**ネコ塚17才**〕

怨霊戦記

（ソフトスタジオ WING）

㊙ FM77AVシリーズ『怨霊戦記』の㊙です。

ドライブ0にメイン・ディスクを入れ，ドライブ1にシナリオ1のディスクを入れます。そして，ESCキーを押しながらリセット・ボタンを押してスタートすると，ミュージック・モードになります。

〔神奈川県横浜市・**藤田豊和？才**〕

㊙ FM77AVシリーズ『怨霊戦記』の㊙です。

エンディングの最後の場面(依姫がドアップででているところ)でESCキーを押すと妖鬼がでてきて，次作の予告らしきものを教えてくれます。

〔神奈川県横浜市・**藤田豊和13才**〕

ガイフレーム

（メサイヤ）

㊙ PC-8801SR用の『ガイフレーム』で㊙を発見しました。やったね。

やりかたはカナをロックするだけで，あのうっとうしい戦闘シーンを見なくてすむのです。う～ん，これは便利！

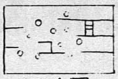
P.S.『ガイフレーム』は「だるい」の一言。いったい何ターン，何時間やれば終わるのだろうか。

〔静岡市・**増田　栄16才**〕

ガリウスの迷宮

（コナミ）

㊙ MSX版「ガリウスの迷宮―魔城伝説Ⅱ―」で妖精を発見したので報告します。



例1図

例1図のように丸くてビーズみたいなものが出現する場面があるでしょう。

ここから本番です。

こういう場面の1ヶ所だけ(その画面内の)特別なところがありそこでしばらくじっとしていると丸いものが変化をおこして妖精になるのです。それを取ると体力が満タンになるのです。

注意：上記で特別なところと書きましたが簡単に言えば変化をおこす場所のことです。

以上です。

〔神奈川県川崎市・**横山　淳13才**〕

㊙ MSX版『ガリウスの迷宮』で，矢筒の数と金貨の数をパスワードをいじることによって簡単に増やせるのです。

①まず，パスワードの2番目と3番目を入れかえます。

②さらに，パスワードの6番目と7番目を入れかえます。

③これでゲーム・スタートすると普通のパスワードと表示が変わるはずです。

④その状態で，岩をくだいたときにでてくる金貨と矢筒を取ります（このとき，矢も金貨も使わない)。すると，金貨と矢筒の数が999になるはずです。

⑤もし，うまくいかないときは，①と②のほかにパスワードの4番目と8番目も入れかえて試してください。

〔東京都板橋区・**新井崇志13才**〕

MSX版『ガリウスの迷宮』で，金が一気に999になる方法を見つけました。

- とにかく金の一の位を0にする。一番初めのほうは何も持っていないので最初のほうがいいでしょう。
- そしてそのパスワードをメモって2番目の一番最初と最後の一文字にそれぞれ2をたします（図参照）

図（例です）

UR33 [U]R3F UR4F 4237
UR5F UR3F UR3F UR3F
UR3X UH3F URS3 [2]

8はAに
0は2に
9はBに
なります

四角で囲んだところに2をたす。つまりU→V→Ⓦ 2→3→④という様にWと4に書きかえます。

- そして書きかえたパスワードを入れると金の一の位がおかしくなったりしますが，金貨を1つでも取ると一気に999になります。もちろん金が0でも999になります。

P.S

WORLD5の水のところは，岸ギリギリの辺でしばらく待っていると飛び石みたいなのが次々出てきて進めます。（下段のみ確認）

〔岡山市・**8デコ松14才**〕

㊙ MSX版『ガリウスの迷宮』でパスワードの㊙を発見しましたのでお教えしましょう。

まずタイトル画面でLキーを押してパスワードの画面にします。そして，つぎのように打ち込んでください。「KONAMI1987THEMAZEOFGALIOUS□(四角の中は0～9までのどれかの数を打ち込んでください)」するといきなりWORLD10へのとびらが出現します。

〔高知県安芸郡・
DAIVAがほしいよ～12才〕

ルパン三世・カリオストロの城

（東宝）

㊙ MSX2の『カリオストロの城』で伯爵を倒さなくてもクリアできる方法を見つけたゾ。

時計台に登って，クラリスめがけて思いっきりジャンプをするのだ。クラリスに届けば成功！すると……ほら，金の指輪が手に入った。

そして，ルパンが1人死んだ後に，もう一度時計台に登ってみると，敵は1人もいない。そう，伯爵もいないのだ。あとは指輪をはめて，めでたし，めでたし!!

〔新潟県新発田市・**笠原行宏15才**〕

ガルフォース

（ハル研究所，スキャップトラスト）



〔東京都板橋区・**石川勇陳18才**〕

㊙ ついに，MSX用『ガルフォース』で㊙を見つけました！

最初に，自分のキャラクターを決めます。そして，1，5，0を同時に押し，そのままでスペース・キーを押し，ゲームをはじめます。すると，パワーアップ・レベル11，プレイヤーの残り機数が9ではじめられます。

〔大阪府富田林市・**真田晋也他一同**〕

㊙ 『ガルフォース』(MSX)を何回かやったことのある人は知っていると思いますが，なんと1機につき，2種類の「突然変異」があるのです！

やりかたは簡単。レベルが下のようなとき，タラック(緑色のキャラ)でパワーアップすればいいのです。

どういう現象が起こるかは，実際にやって，確かめてください。

クルー	第1突然変異	第2突然変異
ラビィ	5	13
ルフィ	6	14
パティ	7	15
エルザ	8	16
ラミィ	9	18
ポニィ	15	18
キャティ	14	19

それから，レベルは突然変異している間はあがりません。そのかわり，突然変異が終わったときに，レベルが1あがります。

〔兵庫県赤穂市・**川本岳史14才**〕

㊙ PC-8801用『ガルフォース』で隠しコマンドを発見しました。

○方法

①ドライブ1にNo.1のディスクを入れる。

②ドライブ2のランプがついたら，No.2のディスクを入れて，ドライブ1にNo.3のディスクを入れる。

③すると，ガルフォースのロゴがでずに「最初からはじめる」「途中からはじめる」と画面に表示されるので「途中からはじめる」のほうを選ぶ。

すると，つぎのようにメッセージがでる。

Aパート
Bパート
Cパート
エンディング
データ初期化
BGM

〔島根県簸川郡・**杉原博之14才**〕

かわいそう物語

（システムソフト）

㊙ PC-98（5インチ2HD）版『かわいそう物語』の㊙。

はじめのメニュー画面で，マウス・カーソルを左上の角に持っていきます。そして，カーソルを左回り(反時計回り)に画面の外週に沿って移動させます。カーソルを2周させると画面が変わり，ミュージック・セレクト・モードになります。曲数は全22曲が選べます。

〔東京都板橋区・**田浦久義17才**〕

ガンダーラ

（ENIX）

㊙ 私はPC-8801mkIISR用『ガンダーラ』で㊙を見つけたゾ〜!!

その㊙とは，なんと！元道の滝と暗黒洞と涅槃湖のダンジョンの入口で月光石の店に入ることができるのです。

やりかたは，入口の1歩手前で持っていると涅槃湖（入口の下あたり）からほわほわと丸いやつ(キャラの名前がわからない）がでてくる。こいつに体当たり（入口に向って進む）すると入口より少しずれた位置に自分のキャラが入っていくはず。そーすると大成功!!

あとは，好きな数だけ月光石を買ってダンジョンに入るべし！

〔岩手県久滋市・**中田義浩？歳**〕

㊙ PC-8801mkIISR版の『ガンダーラ』での必殺テク!?を報告します。

人間界のダンジョン入口で，シャボン鬼に当たりつつ中に入る。すると，なぜか「月光石」の店に行ってしまいます。

〔東京都清瀬市・**DELA？才**〕

がんばれゴエモン！

（コナミ）

㊙ ふっふっふ……。ついに聞きだしましたよ。ゴエモン(MSX2)の隠しコマンドを！

①まず，「きみちゃんげんき」と，暗号に入れると，はじめからゴエモンの体力が……。

②「あけみのさいふ」と入れてみよう。はじめから2000両もあるぞ。

③「つほちねくせわえお」と入れてみると摂津国の20面からスタートだ。

ほかにも，近江国，尾張国，信濃国，なんと江戸までの先の国からはじめられるコマンドもある。これは，すべて情報屋が教えてくれるぞ（しかし，あるものを持っていないと，ろくなことを言ってくれない）。

〔徳島市・**Mr. YA19才**〕

㊙ MSX2用の『がんばれゴエモン！からくり道中』で，すごい㊙を発見しました。

■その1：どこの国でもいいから，がんばって殿様のいる「城内」まで行きます。そして残りの数を0にして，ふすまを開けてクリアします。すると，つぎのステージの国では，残りの数が，なっなんと！99人ではじまるではありませんか!!

■その2：「親分の書状」を手にしてから「質屋」に行きます。そして「お守り」を売ります。すると質屋のおじさんが，なにやら変な「まきもの」を特別にくれます。そして，それをもらうとGAME OVER。「おしまい」という文字の下には「F5でつづき」とでているではありませんか!!つまりコンティニューなわけです。

〔宮城県桃生郡・**高橋裕之16才**〕

㊙ MSX2版『がんばれゴエモンからくり道中』に㊙発見！

●その1：まずどこの面でもいいから秘密の暗号の前から3番目の文字と最後の文字を50音順のつぎの文

字にします。

あ➡い，く➡け，そ➡た

すると，何と，その暗号を取った面のつぎの面に行けます。

暗号を取ると，このコマンドを何度もくりかえすと，49のステージ・クリアは，軽い！ただし城の中でやると，隠れステージ(？)にでてしまいます。

●その2：2PLAYを選び，ゴエモンをスタートのつぎの画面(？)で殺し，ねずみ小僧を面クリアさせてから，2面でひょうたんを取って死ぬと，ゴエモンがひょうたんを取った状態になります。

〔青森県南津軽郡・**柴田智憲？才**〕

㊙ MSX 2の『がんばれゴエモン！からくり道中』で1プレイヤーのゴエモンがネズミ小僧になる，隠しコマンドを見つけました。

CTRLでゲームをスタートし,「くるくるてんてん」と入力すればいいのです。

また，巻物をもらわなくてもコンティニューのできる隠しコマンドも見つけました。口にでそうな言葉。そう。それです。ずばりCTRLで「つづきがしたい」と入力すればいいのです。おまけに“親分の書状”は情報屋に3回入ればもらえます。方法は自分で考えてください。

〔東京都八王子市・**藤原真治13才**〕

㊙ MSX 2の『がんばれゴエモンからくり道中』で「ゲームを10倍楽しむカートリッジ」がなくても,プレイヤー数と1～7のステージ数設定ができます。

方法は，秘密の暗号入力をするときに「くしれえわれはうせ」と入力します。するとヘンなステージにでます。画面が動かないけどSTOPキーを押すとゲームがはじまり，そしてすぐに死んでしまいます。

これで3人死んでコナミのタイトル画面になったら，あとは普通にゲームをはじめるとプレイヤー数とステージ数設定画面になります。

また，コマ送り機能も使えます。

〔新潟県十日町市・**TAKU18才**〕

奇々怪界

（タイトー）

㊙ ソニーのMSX2版『奇々怪界』で㊙を見つけました。

タイトル画面で，1と5と0を押しながらスタートすると，小夜ちゃんが10人，お札(ふだ)のパワーが最高の状態でプレイできます。

〔神奈川県中郡・**坂東　淳15才**〕

㊙ MSX 2版『奇々怪界』でコンティニュー・プレイの方法を発見しました。

ゲーム・オーバーになったら，TAB，CTRL，SHIFT，GRAPH，DEL，INS，SELECTキーを同時に押します。すると自分の死んだ面の一番最初からプレイできます。

〔兵庫県神戸市・**引頭尚基16歳**〕

きまぐれオレンジロード

（マイクロキャビン）

㊙ PC-98版『きまぐれオレンジロード』の㊙を見つけました。妹たちの部屋へくるとまなみがいるときに，しつこく話しかけバックドロップをかけられたあとで居間を調べます。すると，隠れキャラのジンゴローがいます。

〔熊本県上益城郡・
畜生道に堕ちた竜戦士ラーズ16才〕

Qバート

（コナミ）

㊙ MSX版『Qバート』で㊙を発見したので報告します。

その1・お助けキャラのツインビーのだしかた：透明キューブを三つ続けて作る（乗っているキューブも含めて）。すると,左から出現します。効果は，取ると1UPします。ただし，全面でるというわけではありません。

その2・青スライムを取らなくても無敵になる方法：敵がでているとき，緑のスライムを取り，つぎに白スライムを取る。するとストップしている間だけ，敵に触っても死なないのです。

その3・ヤットルケを取る：これは，㊙ではありませんが，ただヤットルケと重なるだけ。以上です。

〔神奈川県川崎市・**横山　淳13才**〕

㊙ 山下先生こんにちは。最近MSX用の『Qバート』の㊙を見つけたのでお知らせします。

まず，1人用のLEVEL 5でサイコロを2列ならべたら，F1キーを押します。

するとストップしますね。また，F1キーを押します。こんどは再び動きだして3列ならべなくてもクリアできるのです。これはすばらしい！

〔青森県北部・
でもいかない時もある15才〕

㊙ 僕が見つけたMSXゲームの㊙をいくつか紹介しましょう。

①『Qバート』の2プレイで1人（以下A）が残り人数0，もう一方（以下B）が1以上のとき，Aが死んでも落ちていく間にBも死ぬと，そのセットはAが取ったことになります。

②『10倍カートリッジ』+『Qバート』で，ラウンドを20未満に合わせて2Pでスタートすると……。

③もう一つ『Qバート』の㊙。ツインビーのだしかたは，三つ続けて透明ブロックを作るです（全部の面ででるはず）。

〔○○県××町**？？？？**〕

ぎゅわんぶらぁ自己中心派

（ゲーム・アーツ）

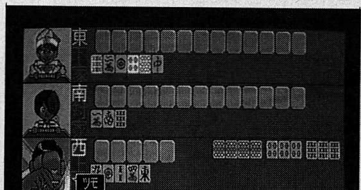
㊙ いま発売されている中では最強と思われる麻雀ゲーム『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』で，二つ㊙を発見!!

①フリー対戦モードで対戦者が抜けた後，つぎの対戦者が来るまで時間がかかる。そこで，SHIFT+F5を押すとすぐにつぎが来る。

②指導モードで，CAPSキーをロックすると，常に1度目のHELPの状態になる。役に立たないようだが，ゴッドハンド氏を指導者にして，ほとんど指示どおりにしていると八連荘は君のものだ！

P.S.タコ特級を取ったぜ！

〔岡山県玉野市・**立花弘之15才**〕



秘 僕は，PC-88用の『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』でおもしろいことを発見しました。

まず，最初に指導者をつけてスタートします。そして自分の番になったらシフトキーを押しながらヘルプキーを3回押すと，なんと“三味線”がひけるのです。なんだかわからないけれどおもしろいぞ！

〔神奈川県逗子市・**藤本　浩15才**〕

ぎゅわんぶらぁ自己中心派2

（ゲームアーツ）

秘 PC-88版『ぎゅわんぶらぁ自己中心派2』の㊙です。タコ討伐戦モードで，競技終了時にディスクのとびらをあけると，「ドアアキ」という表示がでます。この状態で再びとびらを閉じると，負けたにもかかわらず，なぜか200万点ほど入っていて，その勝負に勝ったことになります。このようにゲームを進めていくと，一度も勝てなくてもエンディングが見れてしまいます。

〔東京都葛飾区・**和田　郷？才**〕

キングコング2

（コナミ）

秘 MSX2用の『キングコング2』の㊙です。

まず，キングコング2をスロット2に，『火の鳥』をスロット1に入れ，『メタルギア』の最後をSAVEしたものをロードすると，キングコング2のエンディングが見れます。

〔千葉県鎌ヶ谷市・**SUBARU360？才**〕

秘 MSX2用の『キングコング2』で，薬草をアッという間に95以上に増やせる方法を見つけました。

まず，ビック・ドリアンをくれる村に行く前に，薬草を5個だけ取ります。このあと，村長を助けると，薬草は0になるはずなのに，SHOT-2のところに残っています。そして，敵に1回当たり，SHOT-2を1回以上押し，[F2]でアイテムを見ると薬草が95以上になるという技だよ！

〔東京都中野区・**望月　豊12才**〕

秘 僕は，MSX2の「キングコング2」で，つぎのような㊙を発見したので発表します。

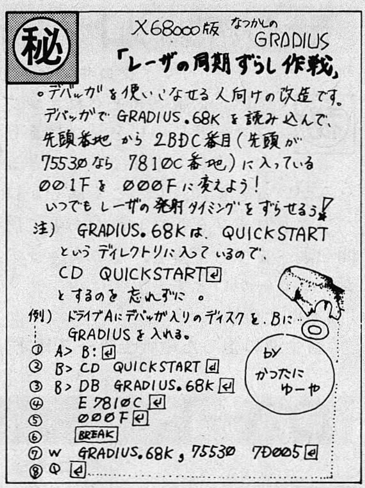
やりかたは，以下のようにボタンを押しながら，スペース・キーを押してスタートさせます。

[TAB]＋[F1]＝>LEVEL10
[TAB]＋[F2]＝>LEVEL20
[TAB]＋[F3]＝>LEVEL30
[TAB]＋[F4]＝>LEVEL40
[TAB]＋[F5]＝>LEVEL50

〔群馬県邑楽郡・**登田貴久9才**〕

グラディウス

（コナミ，シャープ）

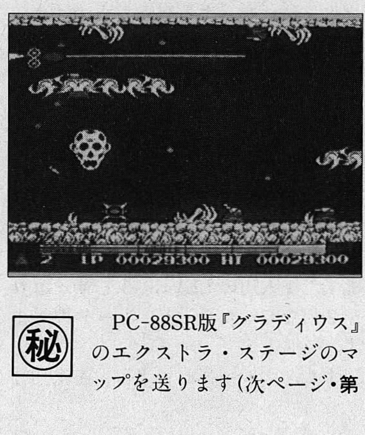


〔北海道小樽市・**勝谷有也19才**〕

秘 PC-8801mkIISR用の『グラディウス』のタイトル画面のときに，音楽が聞ける!!

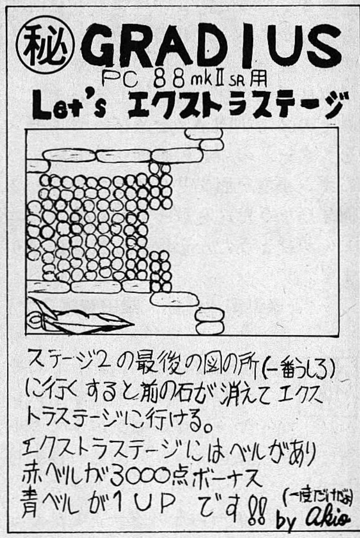
やりかたは，まずタイトル画面で，[CTRL]キーを押しながらK̇ȮṄȦṀİと打つ，そのあと何かキーを押す。すると，1面から7面まで，つぎつぎと音楽が流れる。

〔愛知県岩倉市・**松山英豊16才**〕



秘 PC-88SR版『グラディウス』のエクストラ・ステージのマップを送ります（次ページ・第1図）。このステージでは，ダブルが圧倒的に有利です。

〔愛知県名古屋市・**岩上潤一？才**〕



〔岡山県倉伊勢原市・**山王AKIO？才**〕

秘 PC-88版『グラディウス』で[ESC]キーを押し続けて起動すると，セーブされたハイスコアが0にもどる。

〔千葉県富津市・**鈴木晴己18才**〕

秘 X1の『グラディウス』のオプションの三つ目のつけかたは細胞面の最後のところにきたらSCOREの千の位が0のときに弾を撃つのをやめて敵の自爆するのを待ちます。そうすると，敵のいたところに火の玉ができるので取ると，オプションが三つになりますよ。

〔大阪府河内長野市・**木野誠之？才**〕

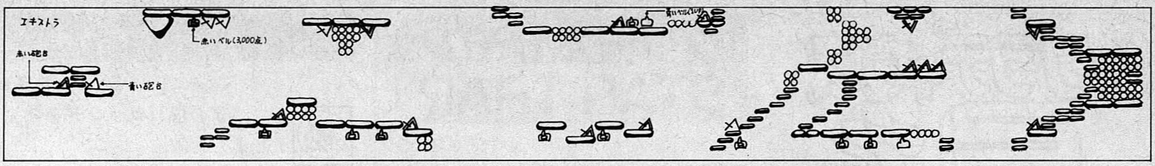
秘 X68000の『グラディウス』で，デモ中かゲームプレイ中に[CTRL]＋[C]を押すと自殺し，[ESC]を押してストップさせて[CTRL]＋[BS]を押すとスローモーションになります。

〔岡山県倉敷市・**伊東智則15才**〕

秘 X68000の『グラディウス』の㊙（というほどでもない）を発見しました。

まず，一度普通にプレイしてください。そして，死んでゲーム・オーバーになってからデモプレイをよく見てください。なんと，さっき自分がプレイした動きとまったく同じデモプレイをしているではないですか！

P.S.これを利用すれば上達が早くなる？



《第1図》PC-88SR版「グラディウス」のエキストラ・ステージ

（わけないか）

〔山形県鶴岡市・**山口　寛15才**〕

㊙ X68000用の『グラディウス』でサウンド・モードを発見してしまいました。

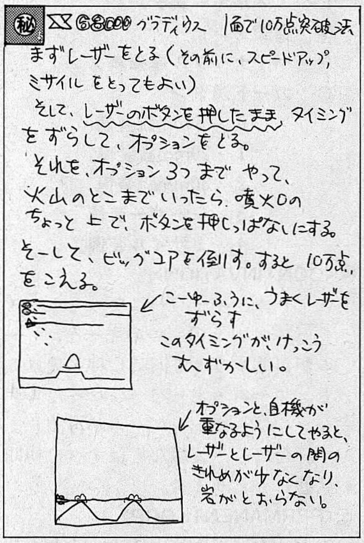
①スタートしたら［ESC］を押す。
②ローマ字，ひらがなキーをON(かな・全角などはOFF）にする。
③［A］～［L］を押すと，ゲーム中のBGMがすべて聞けます。

〔栃木県那須郡・**高木洋一15才**〕

㊙ X68000用『グラディウス』の㊙です。ゲームを立ちあげるときに「OPT.1」を押したままにしておくと，インターレース・モードになり，スーパーインポーズもできるようになります。

このモードで，テレビにファミコンなどをつないで2人でゲームをすると，なかなかおもしろいので一度お試しください。

〔福島県田村郡・**遠藤荘一？才**〕



〔栃木県鹿沼市・**渡辺俊彦14才**〕

■**山下**：『グラディウス』はやはり，横スクロール・シューティングゲーム史上に残る永遠の名作だろう。アーケードで『II』『III』という続編が登場したけど，最初の『グラディウス』が一番良かったという人が圧倒的に多いようだ。パワーアップと敵の攻撃の見事なまでのバランスがニクイよね。

㊙ X68000用『グラディウス』のコンティニュー・コマンドを発見！

「上・下・A・B・上・下」

このコマンドをジョイスティックで入力するのだ！ゲーム・オーバーの音楽が流れているときでないとだめだよ。

〔？？県？？町・××××〕

グラディウス2

（コナミ）

㊙ MSX版『グラディウス2』の㊙です。

★ロータリー・ドリル99秒の技。まず，6面へ行きロータリー・ドリルを取ります。取ったら生体粒子に入ってエクストラ・ステージへ行きます。このワープが終わってエクストラ・ステージに着いたときタイムが0だと，そのまま消えるはずのロータリー・ドリルが，再び99秒使えるようになります。

〔三重県多気郡・**大辻　司14才**〕

㊙『グラディウス2』（サラマンダじゃないよ！）でお得なワザを見つけました。

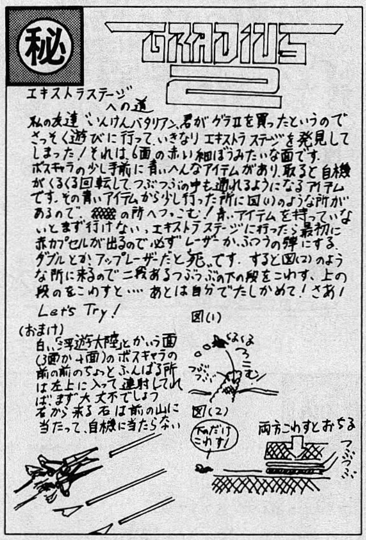
スロット1に『グラディウス2』を，スロット2に『魔城伝説II・ガリウスの迷宮』を入れると，死んでから復活（？）するときに，パワーアップ表示のところに「BACK-UP」とでます。

そこで，トリガー2を押すと，なんと！さっきまでの装備がそのまま残っているのです。ただし，コンティニューすると消えます。あしからず！

〔神奈川県横浜市・**さとしん14才**〕

㊙ MSX用『グラディウス2』の㊙です。32KバイトのMSXのスロット2に『グラディウス2』を入れ，電源を入れるとデモ画面とゲーム中のMUSICがすべて変わります。ただし，16KバイトのMSXは，暴走します。

〔埼玉県入間郡・**平　幸夫？才**〕

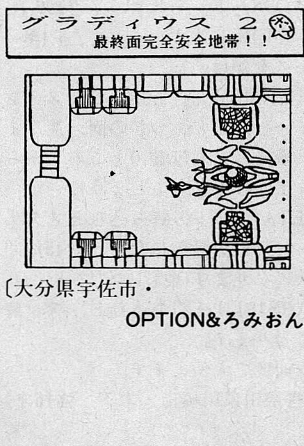


〔宮城県遠田郡・
AKYND-MASACHAN13才〕

㊙ MSX版『グラディウス2』のヴェノム艦（最終面）のボスのところで安全地帯を見つけました。最後のボスのところに来たら，弾を撃たずに図のところまで行きます（真ん中より，少し下にずらすのがコツ）。

すると，上下から降ってくる弾がでてこなくなります。そして弾を撃ってみてください。イナズマは撃ってきますが，かすめるだけで当たりません。撃ってもイナズマがでてこなければ，位置を少し上にずらしましょう。

この技は，『沙羅曼蛇』に『グラ2』を差してヴェノム艦に行ったときも有効です。

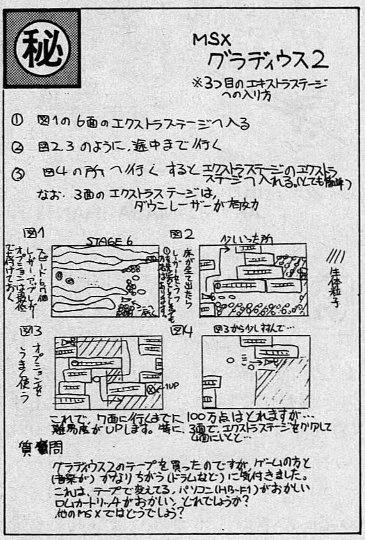


イラスト：ろみおん
発見者：OPTION

〔大分県宇佐市・
OPTION&ろみおん？才〕



〔群馬県邑楽郡・**大久保晃17才**〕



〔福島県郡山市・**テトラン13才**〕

秘 MSX用『グラディウス2』で，三つの隠しコマンドを発見しました。

まず，『グラディウス２』をスロット１に，『Qバート』をスロット２に入れ，ゲームを開始します。そして，F1キーでポーズをかけ，

①「NEMESIS」と打ち込んでリターン・キーを押すと，つぎの面へ進みます（最後の大型母艦のところでやると，１面にもどってしまう)。

②「METALION」と打ち込むとメタリオン(自機)が緑色になり，約45秒間無敵になります(地形に当たると死ぬ)。

③「LARS18TH」と打ち込むと，フル装備になります。

以上，何度でも使えます。

〔神奈川県川崎市・**木下　強16才**〕

クリームレモン STAR TRAP

（ジャスト）

秘 ぼくはPC-88の『クリームレモン STAR TRAP』で㊙を見つけました。

まず，ゲームを入れて待つと，タイトル画面がでてきます。そこで，ゲーム・ディスクの２を入れて，何かキーを押すと，画画がみだれます。でも，そこで『ラン　ミル』と入力すると，いきなり，後半から，ゲームがはじめられます。

どうしても，先に進めない人は，ここからはじめて，がんばってエンディングを見てください。ぼくもまだ，解けない。

〔岐阜県大垣市・**大商生17才**〕

クリムゾン

（クリスタルソフト）

秘 PC-88SR用『クリムゾン』を５日で解きました。なかなか便利な方法を見つけたので教えましょう。

まず，シグナス・ワープとペガサス・ワープをそろえ，シグナス・ワープを町にセットして冒険にでます。戦闘で死にそうになったらペガサス・ワープで町へもどります。HP，その他を回復させたら，今度はペガサス・ワープでワープして続きをプレイします。これをくり返すとゲームはポンポン進みますよ。

また，このゲームのエンディングでおもしろいことを見つけました。それは，最後の文字の動きが止まったら，[8]と[2]キーを押して見ることです。

〔栃木県下都郡・**マイケル豊田15才**〕

秘 PC-88SR『クリムゾン』で便利な㊙を見つけました。

城や山などで城や山のグラフィックが表示されますが，最初はいいけど時間のロスですね。そこでシフトキーを押しながら城や山に入ると，グラフィック表示をとばして入れます。

〔福島市・**流星かなた13才**〕

■**山下**：こういうプレイ時間短縮の隠しコマンドはうれしいよね。ほかのゲームにも，ぜひぜひ見習ってもらいたいもんです。

（ハート電子）

秘 つぎの隠れコマンドを発見しました!!

①<INVINCIBILITY>

[スペース]，[TAB]，[K]の三つのキーを同時に押しながら起動し，ゲームがはじまるまで押し続けると，エネルギーがなくなってもゲーム・オーバーにならなくなります。

②<STAGE SELECTION>

スペース・キーとメイン・キー（テン・キーではない）の[1]，[2]，[3]，[4]のうちどれかのキーを同時に押しながら起動し，ゲームがはじまるまで押し続けます。するとメイン・キーの示す数字のステージからゲームがはじまります。ちなみに，『CRAZE』は全４ステージです。

③<POWER UP>

ゲーム中に[ESC]キーを押してポーズをかけて，[C]，[R]，[A]，[Z]，[E]の五つのキーを同時に押します。そして[ESC]キーをもう一度押してポーズをとくと，それ以降はそのステージをクリアしたり，ゲーム・オーバーになったりしない限り，[GRPH]キーとつぎのキーのうちどれかのキーを同時に押すと，それぞれパワーアップが何回でもできます。

[E]…エネルギー満タン
[M]…弾満タン
[P]…パイナップル爆弾満タン
[C]…カード満タン
[0]…５mm銃装備
[1]…20mm銃装備
[2]…30mm銃装備
[3]…レーザー装備
[4]…ミサイル装備

④<CONTINVATION>

ゲーム・オーバーになったら，[スペース]，[F5]の二つのキーを，ゲームが再開するまで同時に押し続けると，ゲーム・オーバーになったステージのはじめからゲームが再開します。ただし，装備などはすべて初期状態にもどります。

⑤<PERMANENTLOOP>

[HOME CLR]キーを押しながら起動すると，起動直後に無意味な永久ループに陥(おちい)ってしまい，見かけ上停止してしまいます。用途不明の隠れコマンドです。

P.S.①と②は同時に使えます。

〔石川県金沢市・**細川浩邦19才**〕

㊙ PC-8801mkⅡSRシリーズ用『クレイズ』に隠れミュージック・モードを発見!!

F5キーを押しながら起動すると，隠れミュージック・モードになります。テンキーの8と2で曲を選んで，スペース・キーかリターン・キーを押すと，その曲がはじまります。

演奏中にROLL UP，ROLL DOWN，ESC以外のキー(SR, TR, FR, MRの場合) を押すと曲選択画面に戻るのですが，CAPSキーかカナキーがロックされていると，このときに反応してしまい，曲がはじまったとたんに終わってしまうので，注意してください。

なお，ESCキーを押すとオープニング・デモがはじまり，普通どおりゲームができる状態になります。

〔石川県金沢市・**細川浩邦18才**〕

激突ペナントレース

（コナミ）

㊙ MSX 2版『激突ペナントレース』で㊙を発見しました。

まず，TEAM EDITにします。そして，ピッチャーのスピードを99にします。そして，百の位を1にすると159になるが，セーブするとなんとスピードが199になっているではありませんか！

おまけ，F5を押すと歓声が消えます。

〔富山県婦負郡・**てつや&たつや13才**〕

㊙ MSX 2版『激突ペナントレース』のTEAM EDITの㊙技を発見しました。

バッターの打率は最低150なのですが，100にすることができるのです。方法は，いったん200にして，つぎに「2」のところに，「1」と入れると150になるのですが，気にせずSAVEして，またLOADします。すると，そのバッターの打率が100になっているのです。

あと，ピッチャーの防御率の最高は9.86となっていますが，9.87でもだいじょうぶなのです。

P.S.走力99だとパーフェクト・スチールができます。

〔東京都西多摩郡・**天狼星15才**〕

㊙ MSX 2の『激突ペナントレース』でNEXT BASEに楽々行けるという㊙です。

まず，自分が行きたいNEXT BASEの人に，ボールを持たせてください。それから，NEXT BASEへ向かって適当なところまで行き，元のBASEまでもどります。このとき，BASEの人に追っかけられるようにしてください。追っかけてきた人が，自分のいるBASEを踏んだとき，NEXT BASEめがけて走ってください。なぜかSAFEなのです。これで，楽々NEXT BASEへ行けます。

注意：走力20までしか，この技は使えません。また，私の経験上，一・三塁ではこの技はタイミングがむずかしいです。〔東京都西多摩郡・**天狼星15才**〕

㊙ MSX 2の『激突ペナントレース』で㊙を発見しました。

まずはじめにTEAM EDITを選び，SPDを60ぐらいに，カーブまたはシュートを8以上に設定し，ゲームをはじめます。

そのピッチャーが，セットポジションに入ったら，スペース・キーを押し，すぐにカーソルの右か左を押したままにします。すると，画面のはじにボールが消え，反対側からでてきます。

〔和歌山県白浜町・**大原英幸？才**〕

源平討魔伝

（電波新聞社）

㊙ X68000版『源平討魔伝』でドライブAにシステム，Bにゲーム，ディスクを入れてコマンド・モードにします。そして，

B：README↵

と入力すると隠れメッセージがでます。

P.S.『源平』の付録ののぼりは，とてもよかった！

〔兵庫県神戸市・**Tange16才**〕

㊙ X68000版『源平討魔伝』で，CTRL＋BREAKを押すとメガンテします。

さあ，みんなでメガンテしましょう！

〔神奈川県横浜市・**加計鬼与16才**〕

㊙ X68000版『源平討魔伝』の㊙です。

タイトル画面で景清の後ろに青玉がパラパラしているときに，ジョイスティックを左下に入れながら，A，Bボタンを連打すると，青玉の中に黒い大きな玉がでてきます。

また，右下に入れながら同じようにすると，小さい青玉の中に何やら書いてある玉が出現します。短い時間なので，お見逃しのないように！

〔山梨県甲府市・**奥野泰行16才**〕

㊙ 源平討魔伝
の ㊙ & 技 です.

その1
このゲームの中の最強キャラといっても過言ではない信濃の三首竜の楽な倒し方です.

右の図のように三首竜の手前で左を向いておもいっきりジャンプしながら攻撃して下さい。
又、この状態で攻撃をうけるとす通りができます。



その2　河内の頼朝の倒し方
頼朝は四角い(当り判定)ので少し間をあけてジャンプ攻撃すると楽です。倒し(討ち)すとスタッフロールになります。
その3
あまり高くジャンプすると黄泉に落ちてしまいます。又敵から攻撃をうけて下に落ちると上から出て来ます。

〔神奈川県横浜市・**バブルシステム16才**〕

㊙ X68000版の『源平討魔伝』の隠しステージを発見しました。たぶん知っている人もかなりいると思いますが，知らない人のために報告します。

● **ステージ14「土佐」**

横スクロール・モードで竜が4匹います。最後の鳥居の前でしばらく待っていると，龍馬くんが「だいじょうぶぜよ！」「いくぜよ！」と言いながらやって来ます。クリアすると「阿波」へ行きます。

● **ステージ16「阿波」**

平面モードでやたら広い面です。剣が結構かせげます。クリアすると「淡路」へ行きます。

● **ステージ24「和泉」**

ダジャレの国です。鳥居に入っても，またこの国に来ます(クリア不可)。

● **ステージ25「河内」**

横スクロール・モードです。この国で三種の神器がすべて取れます。なんと，ビッグモードの弁慶や義経，頼朝がでてきます。弁慶や義経は簡単に倒せますが，頼朝を殺すのは，ちょっとツライでしょう。クリアすると，なんと一気にエンディングが見れます。また，三種の神器をすべて取ったら「黄泉」に行くのもいいでしょう。「黄泉」の行きかたは，地面(岩)の間でしゃがんで，ジャンプ・ボタンを押すだけです。できなかったら場所を変えてやってみてください。「黄泉」から京都へ行くのも，エンディングへのひとつの手ですね。

●**ステージ26「紀伊」**
横スクロール・モードです。敵は，何もいません。クリア不可(黄泉は可)。

●**ステージ39「飛騨」**
ボーナス・ステージです。クリアすると「信濃」に行きます。

●**ステージ40「能登」**
ボーナス・ステージです。この国に限り鳥居でクリアします。この国には地面がありませんが，はじめから船に乗っているので問題ありません。クリアすると「越中」へ行きます。

●**ステージ45「伊豆」**
ボーナス・ステージで，クリアすると「武蔵」へ行きます。

●**ステージ55「地獄」**
ビッグモードで，竜が1匹，魔神が1匹，尺取虫1匹，タカが3匹，最後も頼朝の亡霊が出現します。要石にも注意してください。クリアするとスタッフ・ロールになります。

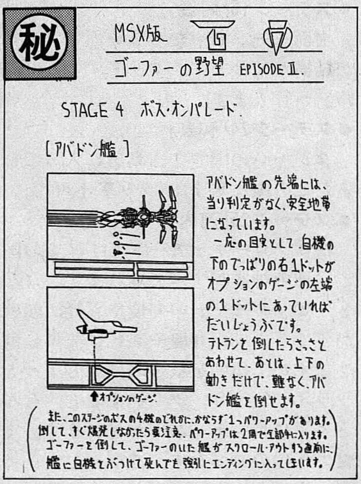
●**ステージ56「殿中」**
ビッグモードで，義経が3人出現します。クリアするとスタッフ・ロールです。

以上，「佐藤君とゆかいな友人」でした。

〔愛知県中島郡・**佐藤容規？才**〕

ゴーファーの野望 エピソードII

（コナミ）



〔秋田県由利郡・**YIS18才**〕

㊙ MSX版『ゴーファーの野望～エピソードII』の隠しコマンドを発見しました。

[F1]キーでポーズし「FIND」と打ちリターンすると，エキストラ・センサーなしで特殊兵器などが見つけられるようになります。

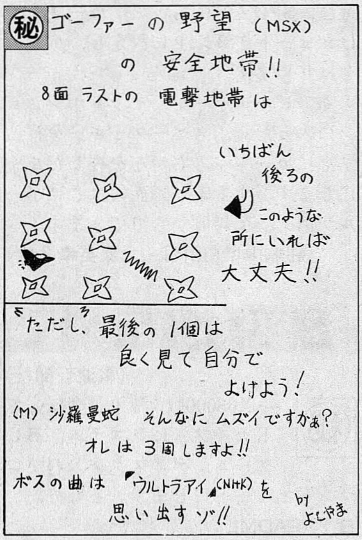
〔三重県四日市市・**渡辺大舗？才**〕

㊙ MSX版『ゴーファーの野望～エピソードII』の隠しコマンドを発見しました。ゲーム中に[F1]でポーズをかけ，つぎのコマンドを入力します。

①EXPAND⏎……バリアが2倍になる
②GOOD⏎……難易度が半分になる
③HARD⏎……難易度が2倍になる

入力した後は，再び[F1]キーを押してポーズを解除しましょう。

〔京都府北桑田郡・**畑段輝彦16才**〕



〔宮城県志田郡・**横山貴英？才**〕

極道陣取り

（マイクロネット）

㊙ PC-88SR版『極道陣取り』のシステム・ディスクとデータ・ディスクを逆に入れると隠しゲームができる。

ゲームのやりかたは，画面に表示されるのでよく見るように。10問中7問に正解すると隠しコマンドがでてくる。

〔京都市・**晴間　茂？才**〕

今夜も朝まで パワフルまぁじゃん

（デービーソフト）

㊙ X1版『今夜も朝までパワフルまあじゃん』のタイトルのアザラシ(？)の増やしかたを発見しました。

1．普通に立ちあげ，メニュー画面にする。
2．「名前を登録しなおす」を選択して，[SHIFT]と[BREAK]を同時に押してから，リターン・キーを押す。
3．ディスク・ランプが光るまで待つ。
4．ほら，増えたでしょ！

〔埼玉県坂戸市・**杢保考則？才**〕

今夜も朝まで パワフルまぁじゃん2

（デービーソフト）

㊙ X68000版『今夜も朝までパワフルまぁじゃん2』の秘密の暗号で，おもしろパスワードを発見しました。

まず普通に立ちあげてから,「エキサイト麻雀」を選択します。そして秘密の暗号を選び，つぎのパスワードを入力します。
ばか，あほ，ぶす，おの，こばやし，あざらし，でぇびぃそふと，きた，みなみ，ひがし，にし，みる，しらべる，たかどの，あべけいた，よしだめぐみ，かじやま，まつの，いしだ，ぶるぅはあつ，しなだなぉと，以上。

P.S.いつもボツをくらっているので，ボツにしないでください。深くお願いします。

〔石川県金沢市・**岡本真一16才**〕

㊙ X68000版『今夜も朝までパワフルまぁじゃん2』の隠れメッセージを見つけました。

まさに簡単！Dディスクを入れてリセット，または電源を入れるだけ。隠しコマンドも書いてあります。

〔三重県鈴鹿市・**J.J？才**〕

㊙ どーもっ!! はじめておたよりいたします。今回は本当にぐーぜんですが『今夜も朝までパワフルまぁじゃん2』〔MSX〕で，エキサイトMODEでまあじゃんに勝てずになげている人たちへ，ちょっとした方法をおしえます。

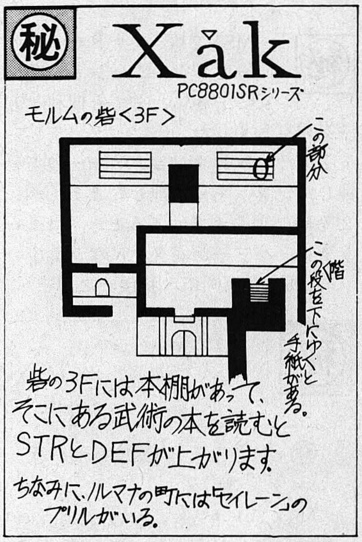
1．ディスクAを入れ，Dを入れAにもどす（マニュアルと同じ，ふつうに）。
2．エキサイトMODEをえらぶ。
3．ディスクBを入れLOADする。
4．最後を見たい女の子をえらぶ。
5．絵がでたら，ディスクのランプが消えた瞬間にディスクをぬく。
6．すると，なっなんと最後の裸の

シーンになっているではありませんか!!

〔神奈川県相模原市・**高橋一徳？才**〕

サーク

（マイクロキャビン）



〔福島県双葉郡・**渡辺聖也16才**〕

秘 PC-88版『サーク』の知っていてもたいして役に立たない㊙です。

ゴンドラのシーンで，右か左を押すと主人公が頭をポリポリかきます。

〔兵庫県加古川市・
STAR SYSTEM16才〕

サイオブレード

（T&Eソフト）

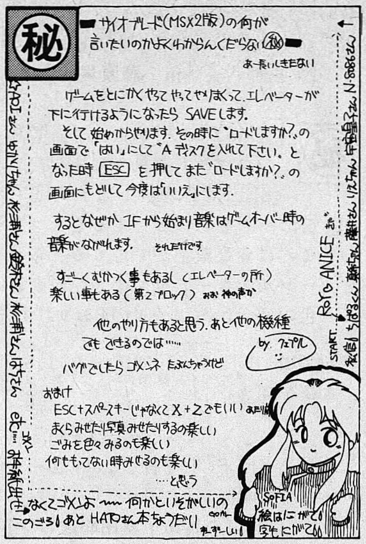
秘 S.F.アニメーション・アドベンチャー『サイオブレード』の㊙です。

ESC +スペース・キーを押し続けると，表示スピードがあがります（というよりも一瞬に表示される）。また，これをアクション・シーンで使うと，ものすごい勢いで弾がでます（特にマシンガン）。一度やってみてください。

ちなみに，X1ターボで確認しました。

〔岐阜県大野市・**豊田晃久15才**〕





〔岐阜県海津郡・**クェプル14才**〕

ザ・コックピット

（COMPAC）

秘 X68000用『ザ・コックピット』の隠れファイル“NG.VOI”をA-PLAYで聴くと，COMPACの開発の声が聞こえます。

※隠れファイルを見るには，別のディスクにコピーして，COMMAND.XのATTRIBコマンド-Hを実行します（マニュアル参照）。

〔神奈川県横浜市・
リブルラブルのCPUは68000だ？才〕

ザ・スキーム

（ボーステック）

秘 『ザ・スキーム』の㊙を二つ見つけました。

①タイトル画面がでるまで GRPH キーを押しておくと8MHzでゲームができる（ カナ キーは，はずしておく）。

②ゲーム中にディスク・ドライブのランプがついたらすぐに HELP を押し，ランプが消えたら HELP を離して CAPS と カナ を押すと画面左上に時計がでる。

〔東京都福生市・**とびもあい？才**〕

秘 まだあった『ザ・スキーム』の㊙。

①80曲のミュージック・モード途中で， TAB とスペース・キーを押すと，曲を早くとばせる。

②「ゲームモード」等で TAB + COPY キーを押すと，キャラクターが全部消える。

〔東京都福生市・**とびもあい？才**〕

秘 PC-88版『ザ・スキーム』の㊙です。

まず，SPECIAL（スペシャル） MODE（モード）を選びます。そして，タイトルからメニュー画面にいく間 F5 キーを押していると，いつもとちがう曲が聞けます。

〔新潟市・**R. Honma17才**〕

秘 PC-88版の『ザ・スキーム』でミュージック・モードを二つも発見しました。

一つ目： TAB + COPY を押しながらディスクを立ちあげると，MUSIC SHOWに入り『The Scheme』の曲が聞ける。

二つ目： STOP を押しながらディスクを立ちあげると，ガイコツがでてきて，AMAZING DISKや1000YEN DISKなどの曲が聞ける（全80曲！すごーい!!）。

〔神奈川県横浜市・**ゆうれいさん17才**〕

秘 88SRの『ザ・スキーム』で，ちょっとお得な㊙を見つけました。

このゲームをクリアした人の多くは，ENERGYの最高は900だと思っているでしょう。ところがENERGYは1000まであがるのです。やりかたはいたって簡単。一番最初のスタート地点（フォースシューターが置いてあるところ）の近くに，地面から動かないトゲのような敵がいるでしょう。そいつを倒せばENERGYの上限が一度だけですが100あがります（倒すのは地上にいるトゲのような敵ならどれでもいい）。そういうわけで元の900から100増えてENRGYが1000まであがるわけです。別に900になってないと倒しても100増えないというわけでもないですが（スタート直後に倒しても100増える），この敵はやたらと撃たれ強いのでレベル15になってから倒すのがベストだと思います。

〔千葉県八千代市・**高谷裕介？才**〕

秘 PC-88SR用『ザ・スキーム』ですごい隠れアイテムを見つけました。

スライムのでてくるエリアの一番右上のほうに素通りできる壁を通って行く場所であり，そこには E のアイテムがあるのですが，その部屋の右上にジャンプしながら弾を撃つと命中音がします。

しばらく撃ち続けるとホラ貝のような物が出現するので，それを取るとMax. ENERGYが350ぐらい増えます（1回部屋をでてからでは，命中音はするけどアイテムはでないよ）。

〔福岡市・**TAMCO21才**〕

ザナック

（コンパイル）

㊙ MSX用『ザナック』のコンティニューを見つけました。

ESCキーとリターン・キーを同時に押してスタートすると，終わった面のはじめから，やることができるゾ!!

〔新潟市・**古泉ポレロ15才**〕

㊙ だぜっ!! MSX2用『ザナック』の㊙だ! ゲーム・スタート時に1～7のどれか一つを押したまま，ゲームをスタートさせると，押していた番号の武器が，いきなり装備されているのさ。スルドイじゃないか!!

もう一つ!!「高橋名人の冒険島」で，バイタリティを0にしてゴールすると，無限大(?)ボーナスが入る!! 60万点加算されると，また，そのくり返しが起こるのさ。電源を切るしかないじゃないか!!

〔岐阜県養老郡・**井上修示？才**〕

㊙ なんと，MSXの『ザナック』でランダーを確実にだす方法を発見しました。

まずZキーでゲームをはじめます。そして特殊弾をZで発射して，はじめにでてくるサートを撃つとランダーがでます。

はじめにでてくるサートでしかできません。

そして，取らずに，遺跡を撃ってE，Eを取ると1UP＋20,000万ボーナスになります。

〔広島県深安郡・**小林克昌？才**〕

㊙ MSX2版『ザナック』で㊙を発見しました。

まずカセットをセットして，絶妙なグラフィックのタイトル画面がでる前にSTDを押しながら待っていると，何と! BGMを含む，36種類のゲーム音が聞けます。選択のしかたは，⬅➡曲を選び⬇がスタートで⬆でとめます。また0～7のどれかを押してスタートさせると，選んだチップのアイテムが最初から使えます。

㊟二つとも押しっぱなしだよ。

〔東京都八王子市・**藤原真治13才**〕

㊙ MSX2の『ザナック』で㊙のコマンドを見つけました。

SELECTを押しながらSTOPでポーズをかける。するとスコアのところに変な数字がでてくる。それをカーソル・キーで動かすと色が変わる。色の変えかたはつぎのとおりです。

SCORE 11□ 106 0016 0 Ⓟ8
AREA 4

- カラーコード
- 赤 緑 青の輝度（0～7）
- ここに混ぜた色がでてる
- この数字はたぶんタイムだと思う
- こっちの自機をカーソルで動かして色を変える

おまけ：SELECTを押しながらカーソル・キーで画面が動く。

〔奈良市・**奥田聡彦17才**〕

㊙ MSX版『ザナック』で㊙を見つけました。タイトル画面がでてからSHIFT＋スペース・キー＋S＋D＋Cを押して，コンティニュー，ゲーム・スタートを選ぶ画面にします。そしてK＋Oを押してください。AREA数が選べます。

〔青森県鶴田市・**佐藤　勝？才**〕

ザナドゥ

（日本ファルコム）

㊙ MSX for XANADU のマル秘

①レベル2の封鎖された塔へ行く為のケイブから6キャラ分下にあるケイブはすぐ上にワープがあるので横からマトックあるいは，マントルを使えば入る事が出来ます。ちなみに入るとレベル0につきます。

②①を使って王様の所でクラスチェンジをするとSTRなどは上がらずその代わりにクレスト（CST）が与えられます。

・つまりこれをつかえばCHRみたいにクラスチェンジしても上がらないものまで上げることができるのです。

③スタート直後のName入れの時キャップスは効かないが，シフトキーを押しながらキーをうてば大文字も使うことができます。

④㊙ではないがレベル0のアイテムショップの物価がAランク（スペクタルス）から順に百，5百，2百，千，千，1万，1万，1万，1万，1万，2百，2千，百，百，百，2百，1万Goldと他機種とは異っている（CHR：50）これはスタート直後の値であってクラスチェンジをするとKEYみたいに値が上がります。

P.S セガマークIII版アフターバーナーで左右どちらかをずっと押しながらバルカンをずっと撃っていると1機も失なわずに12面まで行ける　パパイヤハンター・J

〔岐阜県揖斐郡・**浅野健一？才**〕

㊙ **DSシリーズの秘密**

1．まず，ドラゴンスレイヤーをプレイする。

2．魔法が使えるようになったら，“RESTORE”を選ぶ。

3．実行する前に，ドラスレのディスクを，ザナドゥのA・B・Cのどれかと入れかえる。

4．そして実行すると，マップがスゴイ!! 見たことないのが，所せましとでる! さぁ，これで，10面クリアした人は，エライ!!

〔滋賀県坂田郡・**MUHMIN・PAPA15才**〕

㊙ MSX2版『ザナドゥ』で，レッド・ポーションとお金がないときに，とても便利な方法を発見しました。

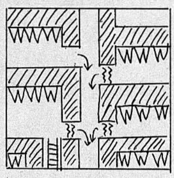
まず，ファンクション・キーの1を押し，シフトキーを押したまま，G，R，2を順に押します。すると，アッというまに，パワーが満タンになります。

〔栃木県真岡市・**猪俣一之13才**〕

㊙ ザナドゥ for MSX by おまち

㊙とは言えるほどのものではないと思いますが……。

MSX版のザナドゥでは，何回でもトレーニング・グラウンドに戻れます。



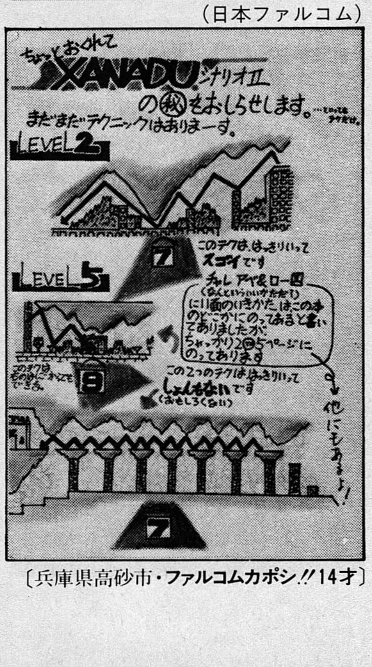
マニュアルのマップのド真中より少し左の方に右のような場所があります。矢印のように落ちてしばらく落ちるとケーブがあるので，うまくタイミングを合わせて入ってください。

トレーニング・グラウンドの王様にレベルを上げてもらうと，CSTが2つもらえ，それでトレーニングが，できます。CHR255も可能です

〔埼玉県行田市・**おまち16才**〕

ザナドゥ・シナリオII

（日本ファルコム）



〔兵庫県高砂市・**ファルコムカポシ!!14才**〕

㊙ PC-8801mkIIFRの『ザナドゥ・シナリオII』で㊙を発見しました。

まず，CTRLとSを同時に押してSONG OFFにします。そして，デカキャラのいる部屋へ入ったら，またCTRLとSを同時に押します（ずっと押している）。するとデカキャラは動かないでデカキャラの音だけが聞けます。

〔埼玉県浦和市・**関口　誠13才**〕

サバッシュ

（ポプコムソフト）

㊙ 『サバッシュ』でお金を無限に増やす方法。

まず，お金を持って両替商のところへ行く。レートは1000でも10000でもよい。ここで有り金全部をティラからダルクに両替する。そして，ダルクからティラに両替するとき，Nのキーを何回も押す。そうすると“ショットガン”がでやすくなる。

そのとき，レートが1000のときは3000，10000のときは30000になるまで押す。そして，3000または30000のときだけYキーを押し，ダルクを全部ティラにする。

両替したあと，外にでてキャンプすると，もとあった金より多くなっている。これを何回もくり返すと，無限にお金が増える。

注：Yのキーとテンキーの1が同じ。
Bのキーとテンキーの2が同じ。

〔埼玉県入間郡・**松藤浩一17才**〕

㊙ PC-88版『サバッシュ』でSE（効果音）モードを発見しました。

エンディングのスクロールが，すべて終わったところでこのモードに入ります。

F1～F10とスペース・キーとリターン・キーで，ゲーム中のSEが聴けます。

F1～F9までがドラム系の音
F10が敵を倒したときの音

スペースorリターンが戦闘中，飛び道具を使ったときの音です。

P.S.宝箱を開けたときの音もほしかった…。

〔福岡県北九州市・**藤村恭一？才**〕

㊙ PC-88版『サバッシュ』でBGMモードを発見したので報告します。

単に，立ちあげのときにKキーを押しながらリセットする。

注：プログラム・ディスクはそのままにして，ドライブ2のディスクを入れ換え，ディスクA，B両方のBGMを聞くことができる。

P.S.オープニング・デモのときCTRLとXを押すとデモを早く見ることができる。

〔高知県安芸市・**黒岩喜好17才**〕

㊙ PC-88版の『サバッシュ』の㊙です。

まず「ボージェントの町」から北へ行き，「スタッフの里」へ入る。中にはだれもいない家の左端に移動し，右へもどると，プログラマーがいて，能力値とH.P.を10,000にしてくれます。キャンプをはるとH.P.はもとにもどりますが，能力値は一定時間です。これはパーティを組んでいても，自分だけしか変わりません。そのほかの家に入っても，いろいろあります。家の外に1人だけいますが，損をするだけです。

〔静岡県・**究極超人あ～る17才**〕

ザ・病院

（PSK）

㊙ PSKの最新作『ザ・病院』の隠れゲームです。4枚目のDディスクをドライブ1に入れてリセットしてみてください。するとどうです！たったこれだけで，英文表示・英語入力のテキスト・アドベンチャーができてしまうのです。でも，グラフィック・アドベンチャーで遊んできた近頃の少年たちには，ちょっとムズイかもしれませんネ!?

〔神奈川県横須賀市・**〇〇ーキッロ17才**〕

㊙ PC-88版『ザ・病院』の㊙です。

2階コンピュータ端末室で「88を操作する」というコマンドを選び，端末に入力する画面になったら，

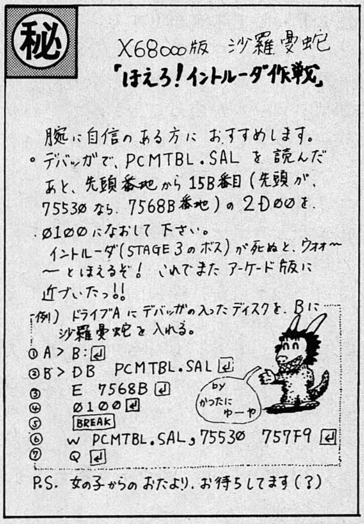
USER　ID#：0000KF
PASSWORD：JR5DAJと入力すると，隠れコマンドとメッセージが現れます。隠れコマンドの内容は，通れないはずの壁や鍵のかかったドアをすり抜けられるデバッグ・モード，もう一つはモニタモードに入るためのものです。

また，DISK4を立ちあげると英語版テキスト・アドベンチャー“THE HOSPITAL”というのがはじまります。すべて英語で表示され，コマンドも英語で入力しなければなりませんが，カナキーを押すと単語の訳が表示されるという親切さです。

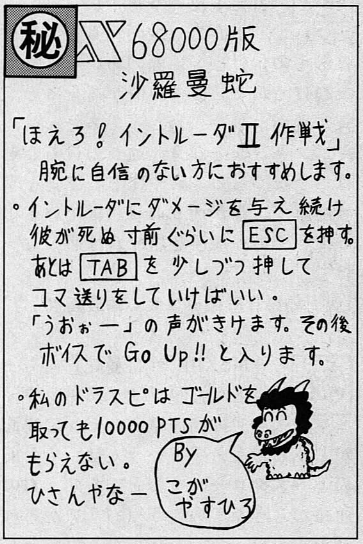
〔茨城県取手市・**下村　淳？才**〕

沙羅曼蛇

（コナミ，シャープ）



〔長崎市・**古賀康広16才**〕



〔北海道小樽市・**勝谷有也19才**〕

㊙ MSX用『沙羅曼蛇』でオプション永久ホールドの㊙だよ。

①ゲームをはじめて，1面のオプション・ホールドのアイテムをだす。
②1Pのときは，2P同時にする。
③オプション・ホールドを取り，すぐに2Pを殺す。
④すると，1Pのオプション・ホールドはそのままで，死ぬか，もう一度取

って切れるまで，いつまでもオプションが固定される。これで，細胞壁も簡単さ！

〔神奈川県小田原市・**佐井川泰治16才**〕

㊙ MSX版『沙羅曼蛇』の㊙です。オペレーション1で最強装備を手に入れる方法です。

①2P同時でスタートする。

②片方のみパワーアップしながら，ひたすら“E”カプセルを取る。

③スクロールが変わる少し前で，パワーアップしていないほうが死ぬ（ゲーム・オーバーになってしまったときはコンティニュー）。

④するとステージの最初からなので，②からくり返す。

⑤いつのまにか特殊装備が，すべてそろっているでしょう。

⑥その後，もう一方を全部殺して1人プレイになり，オプションの残り二つを取り四つにします。これで完ペキだーっ!!

〔埼玉県入間市・**あっぷる響子16才**〕

㊙ MSX版『沙羅曼蛇』の㊙(と言えるだろうか？)！

1面で，地面から生えてくる触手の付け根と地面のあいだは，通りぬけられる。でも位置がズレると，弾が地面か触手に当たってズキュン，キュンキュンとなり，通りぬけることはできなくなる。めやすとして弾を撃ってみて，弾が通りぬければだいじょうぶ。まあ，触手を壊せれば必要ないけど。

〔鹿児島県日置郡・**コナミは最高!!？才**〕

㊙ MSX用『沙羅曼蛇』のちょっとした㊙テク！惑星ラウィニアの高速壁ヒーセンの場面がどうしても苦手という人は，少し前の下へスクロールするところで，右の通路から降りていこう（バリアがあれば大丈夫)。すると，体当たり攻撃をしかけてくる黄色ロボットが出現しなくなる。あとはシールドを連射で破壊してクリアさ！

〔長野県松本市・**富田直樹？才**〕

㊙ MSX版『沙羅曼蛇』のなんの得にもならない㊙です。まず PLAYER 1 で最終面へ行き，最後のメタルスレイブを倒してください。そして，すかさず，[F1]，[F5]の順に押し，PLAYER 2 と同時PLAYにすると，消えていくメタルスレイブはボコボコな絵になってしまうのです。

ちなみにエンディングはちゃんと見れます。

〔三重県多気郡・**大辻　司？才**〕

ザ・リターン・オブ・イシター

（SPS，ナムコ）

㊙ MSX 2 版『イシターの復活』で気づいたことをいくつか。

○ゲームオーバー時にでるパスワードは，宝箱で成長したり，呪文で退化したりしたとき以外はスタート時と MP やバイタリティは変わらない(つまり LAST GAME CONTINUE を使わないと全然強くならない)。また，一度に成長する量は決まっている(NEW GAME からだと，いくらがんばっても MP は1点しか増えない。もちろん経験値が足りなければ成長しない)。

○No. 57 TRAP DOOR ROOM と No. 121 COMMON ROOM のドアとカギの位置は決まっている。

○ソードバリアとプロテクションを併用するときは，先にプロテクションをかけておかないと損する。

○スモークスクリーンのケムリはナイトにとりつくだけで実は意味がない。

○ヒール系呪文で回復するバイタリティの量はいつも一定である（I＝8HP, II＝64HP, III＝480HP）。

○カイの MP は最大65535まで増える。

○キャスト紹介画面のアーチンのスペルは間違っている。

P.S.この世の中に，私以外に「びび」なんてニックネームの人間がいるとは思っていなかった。

〔千葉県市原市・**三浦賢二20才**〕

㊙ X68000版『イシターの復活』でおもしろいことを発見したのでレポートします。

まず，フロアをクリアするとき KI をトビラの前へもっていき，あとは GIL がトビラへ行けばクリアできる状態にし，KI に「Metamorphose」の呪文をかけてから GIL をトビラへ移動させると……！

〔兵庫県竜野市・**のりくん17才**〕

㊙ MSX 2 版『イシターの復活』わずか10分でカイを最強にさせようという㊙。

まず PASSWORD GAME CONTINUE で JUNCTION へ行く。右へ行くとスライムが2匹います。それを Press で2匹いっしょにやっつけます。そしたら下にいるスライムに当たりゲーム・オーバーになります。そのあとLAST GAME CONTINUEをやる。あとは，これをくり返すだけ。

〔神奈川県川崎市・**コナミmk214才**〕

㊙ PC-8801mkIISR版『イシターの復活』で㊙（というほどでもない）を見つけました。やったねっ！

ゲームのスタート時に，呪文選択ボタンか呪文使用ボタンを押しっぱなしにしておくと，なんと KI がブルークリスタルを抜かないでゲームがはじまります。

また，業務用のゲームでは，アキンドナイトをすべて倒すか，デュオ・ディメンジョンを使用しないとカギを手に入れることができませんでしたが，88版では1人倒せば手に入れることができます。

〔静岡県浜松市・
REALM-WONDER. MOMO16才〕

㊙ PC-8801SRの『イシターの復活』の㊙です。

ゲームをスタートしたら[F1]キーを押します。すると，ディスプレイのアナログ，デジタル切り換えになります。

また，パスワード・コンティニューで部屋を選ぶとき，アーケード版でもできたようにギルの下（[X]キー）とカイの下（[2]キー）を同時に押すと，だいぶ速くルーム名をスクロールさせることができます。

かなり強くなって下のほうの階まで行けるようになると，一番進んでいる部屋の名前をだすまでめんどうですね。こんなときは，TOP OF THE TOWER 以外の部屋を選んで，パスワードをわざとまちがえて入力すると進んでいる部屋からはじめられます。

なお，[ESC]キーで一時停止です。これは，迷路のような部屋で，ベーマガに載っていたマップを見ながらプレイするときなどに便利です。

P.S.ぼくは，イシターを3日で解き終わったゾーイ！

〔兵庫県西宮市・**橋本健一郎？才**〕

㊙ PC-8801mkIISR用『イシターの復活』で KI がなかなか成長しないという人のために㊙を紹介します。

KI のパスワードの下1ケタ目はマジック・ポイントの上1ケタ目（16進)

になっているので，いろいろ変えてみれば，マジック・ポイントが増えたり，1面からビックバンが使えたりします。

〔福井県坂井郡・**出倉義明？才**〕

㊙ PC-8801mkIISR用『イシターの復活』の一発ギャグを見つけました。

まず，88のシステム・ディスクでゲームをコピーします。そして，コピーしたディスクでゲーム・スタート!!

すると……ふっ！ぶははぁ～!!

〔北海道釧路市・**奈夢子？歳**〕

㊙ X1turbo版『イシターの復活』のスピード調節の方法を見つけました。

[CTRL]＋[S]を押してください。右下に青い数字がでてきます。数字の意味は，

255（遅い）←→3（速い）

わたしは，このワザを使ってFORBIDOEN HALLで100m競争をさせています。

〔新潟県北魚沼郡・**保科康広18才**〕

㊙ MSX2版『イシターの復活』の127面でアキンドナイトを倒さずクリアする方法です。

まず127面が始まったらすぐにカイを安全な場所につれて行き，特別な呪文「ディオ・イオディメンジョン」を使います。そうしたら，面のスタートからですがどこからともなく「ティラリン♫」というカギを取った音がするはずです。これでOK！あとは邪魔なランドアーチンをデスペルで殺し扉に行き「コールギル」でギルを呼び出して扉に入るとエンディング！

〔広島県福山市・**ヒロリン伯爵17才**〕

三国志

（光栄）

㊙ X68000版『三国志』でミュージック・モードを発見しました。

やりかたは，普通にゲームをはじめて，「やめたいなー」と思ったら，さっそくコマンド20の「ゲーム中断」にしてください。つぎに「もう一度ゲームをしますか？」でYESにします。そして，「スペースを押してください」とでたら[ESC]を押し，後はリターン・キーであなたの好きな曲が……。

〔東京都北区・**高橋　賢16才**〕

㊙ X1用の『三国志』で簡単に人口を増減させる方法を発見しました。

①B DISKを2枚作る。

②1枚目で金をためて，城を建てる。
1年たったらSAVEして電源を切る。

③1枚目のDATAをLOADする。そして2枚目のDATAを入れる。
すると，人口は増え，城の大きさもそのぶん大きくなっているが，Hexで見ると建っていないので，また建てて，1年たったらSAVEする。

④1枚目のB DISKで，新たにゲームをはじめ，すぐにSAVEする。

⑤2枚目のDATAをLOADする。そして1枚目のDATAを入れる。

⑥あとは，③のくり返しです。

これをしていけば，すぐに人口が10万を越えるので，秋に軍資金がたくさん入ります。他の機種や，最近のバージョンでは確認していません。

〔岡山県倉敷市・**中山　学？才**〕

㊙ X1版『三国志』の㊙を発見しました。

Bディスクをドライブ0に入れてロードすると，Bディスクのコピーツールがあります。これでBディスクをいっぱい増やして，他機種と同じようにマルチSAVEができます。

〔京都市・**W.L.W15才**〕

㊙ 私と私の友達の四人で今まで見つけた㊙をお伝えしたいと思います！（実は私一人で見つけたのだが）

X1turbo版「三国志」

①.4,7,10,13,20,21,28,29,38,48,58国はいつでも商人がいる

②上げたい武装度に必要な鉄の量は（上げたい武装度）×10×（その国の人数）で求まります。

③武将の忠誠度を上げるのに必要な金の量は，（上げたい忠誠度＋1）×25です。初のころはこれが肝心!!

④金1で下がる洪水確率は，知力÷10，または経験÷10のうちの高い才です。

⑤略奪，またはそれで得た女を施した時の忠誠度の上下（武将の）は，（武力）－（知力）で求まります。当然知力が上の場合は下がります。

⑥君主が死んで，新しい君主にしたとき，武将の忠誠度がけっこう下がりますよね！（これを上げるのが，めんどうなんだ）

これを無くする方法があるんだ！それは，死ぬ君主のカリスマを，略奪，etcで，後継者のカリスマより低くすれば忠誠度は下がりません！これは特に複数プレイの時に役立ちます。これで孫堅がやれる。

㊟この葉書き，においいいよ！（わかるかな？）

〔富山県新川郡・**Extra17才**〕

㊙ PC-88版の『三国志』と『ジンギスカン』を使った㊙です。

まず，『ジンギスカン』でDディスクを作り，プレイしてからセーブします。つぎに，『三国志』をロードし，上の方法で作ったディスクをロードします。すると…これはまさしく“㊙”です。

P.S.私に解けるゲームはない。

〔千葉市・**なし14才**〕

サンダーフォースII

（テクノソフト）

㊙ X68000『サンダーフォースII』の㊙です。[BREAK]キーでストップしている間に[F6]を押し，ストップを解除すると，その場でゲーム・オーバーになります。

〔神奈川県小田原市・**アポロン15才**〕

シルバーゴースト

（呉ソフトウェア工房）

㊙ PC-88版『シルバーゴースト』の㊙です。

まず，ドライブ1にCディスクを入れ，つぎにドライブ2にBディスクを入れると，主人公と仲間が“つっぱり”のゲームができる。

動かしかたはいっしょで，終わりがない？

〔大阪府西成区・**井村　貢15才**〕

シャティ

（システムサコム）

㊙ PC-8801版『シャティ』の㊙を見つけました。

『シャティ』を立ちあげて，ディスク・アクセスしているときに[STOP]キーを押し続けると，オープニング（など）だけでなく全部の曲がサウンドボードIIに対応するようになります。

ただし，[STOP]キーを押して立ちあげても効きませんので，あしからず…。

〔東京都世田谷区・**松井　勝17才**〕

上海

（システムソフト）

㊙ X68000版『上海』の㊙です。

システム・ディスクをロードして，時間と日付けを12月24日の午後8時～9時頃に合わせます。そして上海をロードすると，なんとクリスマスのメッセージが表示されます。

〔東京都江東区・**亀田健一16才**〕

■**山下**：この㊙はオッシャレ～!!　年に一度しか見れない隠し画面とは，なんて素晴らしいセンス！

シャロム

（コナミ）

㊙ MSX版『シャロム』で㊙を発見しました。自分の名前入力のとき，すぐ“おわり”にして好きな人の名前入力のときにも，すぐ“おわり”にします。すると主人公の名前が，天下大平に，そしてヒロインの名前が，女子大生になります。

〔長野県上田市・**塩中生？才**〕

獣神ローガス

（ランダムハウス）

㊙ PC-9801(2DD)用『獣神ローガス』のミュージック・モードの㊙です。まず，MOS-DOSを立ちあげて，ローガスのディスクと入れ換えます。ここで，

PLAY VOICE SPT⏎

と入力してください。キー操作は，

リターン・キー……Play／Pause

←，→……Quick Search

DEL……Skip to Next Music

INS……Replay／Skip to Pre Music

↑，↓……Up／Down Volume

ESC……Escape from Player

スペース・キー……Execute commad・comです。

〔大阪府堺市・**竹内邦治19才**〕

㊙ PC-98の『戦獣ローガス』で，アニメ・ミュージックが聞けるモードや『ローガス』で使われているBGMが聞けるモードを見つけました。

まず，MS-DOSを立ちあげます。ない人は『ローガス』を立ちあげる途中でSTOPキーを押してください。ただし，サウンド・ボードが実装された状態でブレイクしてください。そして，

PLAY VOICE ANIME. MSC⏎

と入力します。すると曲名が表示され，リターン・キーでプレイします。なお，DELキーでつぎの曲に移り，カーソルの左右でクイック・サーチできます。また，カーソルの上下でボリュームの調整もできます。

曲は，ラピュタやアリオン，ガンダムなど12曲のアニメ・ミュージックが入っています。

つぎに，『ローガス』のBGMは，

PLAY VOICE SPT. MSC⏎

と入力すればOKです。

ほかにもいろいろな機能がありますので，

TYPE SPT. HLP⏎

と入力して，いろいろ試してみてください。また，**PLAY**⏎と入力すれば説明を見ることもできます。

〔愛知県豊田市・**成河好信？才**〕

神羅万象

（日本テレネット）



〔東京都小金井市・**STTSOFT？才**〕

㊙ PC-88VA専用の『神羅万象』の㊙です。

その1：ディスク2をドライブ1に入れて立ちあげると隠しグラフィックが見れます。

その2：隠しグラフィックがでているときに停止キーを押します。するとビープ音が鳴ってカーソルがでてきます。そして，**CLS 3**⏎でグラフィックを消し，

LOAD “MOUSEL. BAS”⏎

と入力すると，隠しゲームをすることができます。F5でスタートです。このゲームは，マウスを使った簡単なゲームです。

隠しゲームは一つだけでなく，

LOAD “純花. BAS”⏎

と入力すると，今度は別の隠しゲームができます。このゲームはテンキーの4と6を使った，なかなかむずかしいゲームです。

〔大阪市・**吉木孝明19才**〕

㊙ PC-88VA用『神羅万象』で，ゲーム中にいきなりカナ，グラフィック，マ，ナ，ミ，シフト，テンキーの＋を全部いっぺんに押すと，勝手につぎの面に進めます。

〔大阪市・**河野龍也？才**〕

水滸伝

（光栄）

㊙ PC-88SR『水滸伝—天命の誓い—』で人気が100上昇する方法を見つけました。

10国と20国（梁山泊）を取り，その他どこでもいいから1国取るだけ。これだけで「○○は梁山泊の主となりました」とメッセージがでて，人気が100あがります。これをやるとかなり楽になります。シナリオ4の宋江でやると簡単です。

さあ君も打倒高球をめざしてがんばろう！

P.S. 水滸伝は原作を読んでからプレイすると，ものすごくおもしろくなります。マンガもあるのでぜひ読みましょう。

〔高知県須崎市・**青面獣18才**〕

㊙ 『水滸伝—天命の誓い—』の必勝法です。

好漢（こうかん）を塞（さい）に招くとき，自分の州の武装度，訓練度をできるだけ高くしておくと，迎えるがわの兵力，武装度に関係なく，高い武装・訓練度になっていて，改めて武器などを買う必要がありません。

P.S. 命令のコマンドで「内需拡大（ないじゅかくだい）」を使うと，「委任（いにん）」にしているときよりも，兵力，忠誠度が早くあがり，とっても便利です。

〔埼玉県大宮市・**恥多星御用16才**〕

スーパー大戦略

（システムソフト）

㊙ 『スーパー大戦略』で，とんでもないテクを見つけました。

なんと，PC-88版とX1版のデータ・ディスクは，交換できます。つまり，PC-88で作ったマップや生産タイプを使用できるのです。

P.S. ちなみに，このテクは『スーパー大戦略マップコレクション』からヒントを得ました。これでPC-88とX1の両方を使った『大戦略』が楽しめます。メデタシ，メデタシ！

〔千葉県市川市・**NACL？才**〕

㊙ MSX2版『スーパー大戦略』のウラ技です。

自分のターンのとき移動や攻撃が終わった後，色の変わった部隊

にカーソルを合わせて移動(F1キー)させると,「MOVE END」となるが移動力0の移動の状態になります。これを応用して,

①1ターン内で何回でも戦闘できる

F1キーのつぎにF2キー(戦闘)を押すと,弾がなくなるまで何回でも戦闘できます。

②降車した歩兵がすぐに占領(せんりょう)できる

輸送部隊から都市空港に歩兵を降ろし,降ろした歩兵にカーソルを合わせF1キーを押す。つぎにリターンを押すと1ターン早く占領できます。

③歩兵が4歩移動できる

まず歩兵から3ヘックス離れたところに輸送部隊を置き,つぎに歩兵を輸送部隊に乗せます。そして,また輸送部隊にカーソルを合わせ,F1キーの後でF4キー(降車)を押せば,一応歩兵は4ヘックス分動いたことになります。

④敵の部隊でも,①ができる

②をやるとバグってしまうので注意してください。

〔徳島県美馬郡・**私は受験生だ!15才**〕

㊙ PC-88SR以降の,『スーパー大戦略』と『マスターズ・オブ・モンスターズ』の互いのマップを使う方法を発見しました。

まず,どちらかを起動させてください。つぎに,マップ・エディタを選びます。双方のマップデータ・ディスクを選んで入れます(『スーパー』なら『マスター』を,『マスター』なら『スーパー』を)。そして希望のマップを選んで読み込ませます。読み込んだら,ドライブ2のディスクを入れ換え,あらかじめユーティリィティで作っておいたデータ・ディスクに保存します。この方法でやると,ほとんどのマップが使えると思います。

〔兵庫県神戸市・**中尾剛規55才16才**〕

㊙ PC-88SR用『スーパー大戦略』でゲームがすこし楽になる方法を発見しました。

普通にゲームをはじめます。そして自分のターンになったときにHELPを押すと,まだ移動可能なユニットを数えてくれるのでとっても便利です。

〔神奈川県横浜市・**Mr. XYZ15才**〕

㊙ PC-88版の『スーパー大戦略』の㊙です。

ナイトライダーのキッドや,強力なヘリ,戦闘機,ホバータンクなどがでるコマンドを発見しました。

まず,ディスクを入れ,読み込みをします。そしたら,生産を選んで,大文字キーとカナキーをロックして,コントロール・キー,シフトキー,GRPHキーとCOPYキーを押したままで,スペース・キーを押していくとサイシンエイのつぎに,英語で書いた変なのがでます。それに合わせればOK。

〔岡山県備前市・**アストロ?才**〕

㊙ 『スーパー大戦略』と『大戦略88』での発見です。

①まず,『スーパー大戦略』のAディスクをドライブ1に入れます。
②そして,『大戦略』のユーザー・ディスク(Bディスク)をドライブ2に入れます。
③立ちあげて,Map Loadします。
④すると『大戦略88』のマップが画面にでるではないか!

※しかし,普通の『大戦略88』のマップは,『スーパー大戦略』より小さいので,画面左上にでる(この逆のことをすると,バグ画面になるので念のため)。

〔兵庫県神戸市・**志岐隆行15才**〕

㊙ MSX2用「スーパー大戦略」の㊙を発見しました。

兵員を輸送できるユニットに乗せて占領させ,輸送できるユニットに再び乗せるには,普通なら3ターン必要です。しかし,2ターンでできる方法があります。まず,都市に降車させた兵員を移動できなくなるので,ここでリターンキーを押すと,すぐに占領できてしまいます。

これで1ターン節約できますよ。

〔兵庫県神戸市・**平田恵一?才**〕

スタークルーザー

(アルシスソフト)

㊙ X1 turbo版『スタークルーザー』のミュージック・モードを見つけました。

やりかたは,テンキーの5を押しながら,ジョイスティックの①またはⒶボタンを押し続けます。この動作をオープニング画面上で行なうと入ることができます。

ESCを押すとデモ画面にもどります。

〔奈良県橿原市・**安田康伸19才**〕

スタートレーダー

(日本ファルコム)

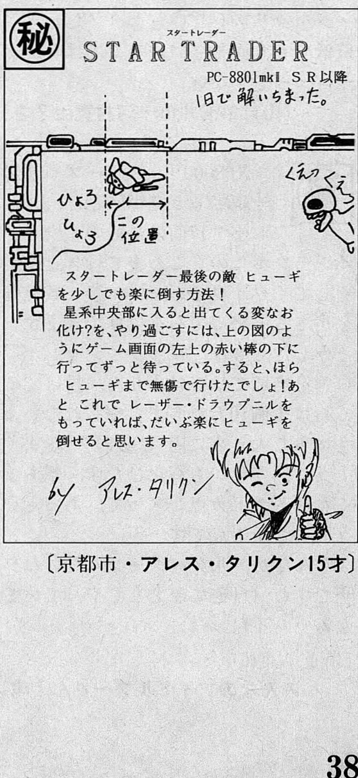
㊙ PC-88版『スタートレーダー』のミュージック・モードにする方法です。

オープニングのとき,カナキーをロックしてF,A,L,C,O,Mキーを同時に押し,さらにリターン・キーを押すと,ミュージック・モードを選べるメニュー画面になります。約30曲のミュージックが聴けます。

〔千葉県松戸市・**田巻芳哲16才**〕



〔滋賀県草津市・**酢田亜 戸例打?才**〕



〔京都市・**アレス・タリクン15才**〕

スペース・ハリアー

（電波新聞社）

㊙ FM77AV版『スペースハリアー』のたいしてスゴクない技を紹介します。テンキーの[4][6]を押しながらスタートすると，自分の人数が4になります。

〔長野県須坂市・**市川昇一？才**〕

㊙ PC-88SR版『スペースハリアー』の㊙です。

①[CAPS]をロックし，テンキーでないほうの[2][3][4]をいっしょに押すとスピードが速くなり，[8][9][0]をいっしょに押すと，遅くなります。
②[CAPS]をロックし，上の方法でも，それ以外でもいいからスピードを遅くし，[CAPS]を解除します。そして，[TAB][CTRL][CLR]をいっしょに押し続けると，[CAPS]をロックしたときと同じ速さになります。[TAB][D][G][H][L]を押し続けても同じ結果になります。離すと元にもどります。
③ディスク1，2を逆に入れても普通に動きます。

〔群馬県沼田市・**白岩道隆？才**〕

㊙ PC-6001mkII/6601/SR用の『スペースハリアー』のコンティニューのしかた。

ジョイスティックのレバーを下（右下，左下でもよい）に入れてトリガボタンを押す。ただし，ボーナス・ステージをクリアしないとダメ！だから，最低でも6面までいかなくてはコンティニューできない。

〔山口県柳井市・**河村寛生？才**〕

㊙ X68000用『スペースハリアー』の点稼ぎワザを発見しました。

まず17面の最後の“ウイウイジャンボ”のところまで行きます。そして“ウイウイジャンボ”に数発弾を当てると怒って石を投げてきます。そうしたらもう“ウイウイジャンボ”に弾を当ててはいけません。投げてくる石は1個10万点です。やられないように少し大きめに円(ひし形？)を書くように回りながら石をひたすら撃ちまくればドカドカ点が入って，あっという間にン千万点です。

なんだか，永久パターンみたいなワザですね（自宅でひとりでやっていてもムナシイ）。

〔埼玉県浦和市・
みんなのアイドルプーさん？歳〕

㊙ ボクからベーマガ読者のみなさんだけに，X68000版『スペースハリアー』の㊙をご紹介しましょう。『スペハリ』のディスクの中には，たくさんのファイルが入っているのですが，その中の「KAIHATSU」または「YU YOU」というファイルをCOMMAND. Xモードからロードすると，プログラマーとボクの開発後記が見れちゃうのです。ふつうはマニュアルとかに書くものを，プログラムとしてディスクの中に入れたってのは，なかなかセンスがいいでしょ？
P.S.ボクが作曲したエンディング・テーマ『OVER THE HORIZON』もぜひ聞いてみてくださいね！

〔電波新聞社コインランドリー内
・Yu-You？才〕

セイレーン

（マイクロキャビン）

㊙ PC-8801SR用『セイレーン』で隠れキャラを見つけましたので，ご紹介します。

だしかたは，入口のあたりに魚がいる森で普通のキツネがいるところがあります。そこから西に行くと草むら(しげみ）がありますから，そこの中を調べてください。すると，あの『はーりぃふぉっくす』のキツネが子どもまで連れて登場します。

〔愛媛県松山市・**友木引郎17才**〕

ゼビウス

（ナムコ，電波新聞社）

㊙ MSX版『ゼビウス～ファードラウトサーガ』で，ミュージック・モードと，コンティニュー（スクランブルのみ）を発見しました。

やりかたは，スクランブル・モードにして，自機選択画面のときに，[SELECT]キーを押しながら，[Z]キーを押すとできます。
P.S.エリア14のムズさはなんだぁー！

〔愛知県名古屋市・**秋田真典？才**〕

㊙ X68000用『スーパーゼビウス』で隠れアイコンを発見しました。

やりかたは，ディスクを立ちあげるときに，HUMAN 68K Ver.1.1の文字がでたら，ブレイク・キーを押し，“^C の字がでたら，“VS. X”と入力するだけです。

アイコンには，ソルバルウやザカート，アンドアジェネシスが描かれています。

〔福島県田村郡・**SAFS？歳**〕

ゼリアード

（ゲームアーツ）

㊙ PC-88FRで『ゼリアード』の㊙を見つけましたので，ご紹介します。

その1：ドライブ1にディスク2を入れて立ちあげる。そうすると，いろんなメッセージが見れます。
その2：88のシステム・ディスクを立ちあげ，そのあと『ゼリアード』のディスク2を入れる。ここでFILESすると「ZELI 3」という隠れゲームができる。
その3：『ゼリアード』のでっかいタイトル画面がでているとき，[CTRL]＋[F5]を押すと，音楽のテンポが遅くなる。
以上です。

〔群馬県太田市・**修田信吉16才**〕

㊙ PC-8801SR用『ゼリアード』でミュージック・モードを発見しました。

デモ中に[CTRL]＋[ROLL-UP]＋[ROLL-DOWN]＋リターン・キーを同時に押すとタイトルがでて音楽がなります。

また，スペース・キーでつぎの曲になります。

〔佐賀県杵島郡・**石橋佳央13才**〕

㊙ PC-8801SRの『ゼリアード』のちょっとした㊙を見つけたので，ご紹介します。

①道具屋で売っていない物を売らせる。やりかたは，まず売っていない物をちがう世界の道具屋から買ってきて売ります。そして，一度外にでてからまた中に入るとできます。
②ジャンプしないで上から剣を振り降ろす。やりかたは，[8]＋[2]，[7]＋[1]，[9]＋[3]の内どれかを同時に押してスペース・キーを押すとできます。

〔愛媛県松山市・**友水引郎17才**〕

㊙ X1版『ゼリアード』で㊙を発見しました。

ドライブ0にディスク2を入れて電源をONにします。すると，GAME ARTSのニュースがでてきます。それを読んでみると，ミュージック・モードなどの入りかたも教えてくれま

す。

〔埼玉県鳩ヶ谷市・**菅原一浩18才**〕

戦国ソーサリアン

（日本ファルコム）

㊙　『戦国ソーサリアン』のボスキャラ，邪鬼を楽に倒せる方法です。

ディスペルの魔法を使うと，扇子が全部消えてしまいます。これで，邪鬼に殺されることもないでしょう。また，「ぬえ」にもこの魔法は有効です。

P. S. 各シナリオのヒントを書いておきます。

レベル1……倉庫のカギは山賊のすみかの近くに…。

レベル2……「2日まってくれ」と言われるが，そんなときは㋕○㋺○さんの家に行きましょう（神父さんだったかな…）

レベル3……これは意地悪なシナリオ。ウィザードをパーティの先頭におくことを忘れないように。

レベル4……これは簡単です。結界の場所もすぐにわかるでしょう。スタート付近にある地下を調べましょう。

レベル5……火ばちは仏像の近くで使います（私はこの場所がなかなか見つけられなかった）。燃やされた書物は，以前邪鬼（ニセの政四郎）がじっと立っていたところの近くにある。

〔大阪府吹田市・**田中崇夫？才**〕

㊙　㊙と言えるのか知りませんが，『戦国ソーサリアン』ではシナリオ1～5までパーティーの入れ替えができないと説明書にかいてありますが，実はできるのです。

シナリオ1と2をクリアした時点でウィザードがパーティにいなかったら血の気がひいた思いがするのでしょう。でも，シナリオ3をする前にウィザードのキャラを作ってそれまでの3人の内2人と入れかえてパーティを組みます。これでちゃんとシナリオはクリアできるのです（それまでクリアしたキャラが1人いればよい）。先頭にしているのが，このウィザードであるか否かで，番頭さんの応対がちがうので笑えます。

それまでの強いキャラとイキナリ作ったウィザードといっしょにすると足手まといになりますので生きかえりの薬を持つなどの準備は忘れないように。

※X1版で確認

〔京都府長岡・**OGITAN16才**〕

戦場の狼

（アスキー）

㊙　PC-8801版『戦場の狼』で㊙を二つ発見!!

●無敵の方法……ゲーム中[STOP]，[CTRL]，[C]を同時に押そう。

●8面へワープする方法……無敵にしてから[カナ]キーをロックし，[STOP]キーと[CTRL]キーを押しっぱなして敵に当たろう。

〔大阪府堺市・**WKC？才**〕

ソーサリアン

（日本ファルコム）

㊙　PC-88VA＋サウンドボードIIの『ソーサリアン』で，[F1]か[F6]を押しながらゲームを立ちあげると…。ア～なつかしや，モノラル・バージョンが聞けます。

また，『ピラミッド・ソーサリアン』（たぶん全機種）でパーティを編成した後，「ユーティリティ」ではなく，「冒険に出発する」でシナリオ・ディスクを入れると，簡単な説明がでます。

〔神奈川県横浜市・**峯崎　哲15才**〕

㊙　PC-88SR版『ソーサリアン』で，GOLDと経験値を楽にあげる方法。連射装置付きジョイスティックがあるとさらに楽。

1．不老不死のキャラを作る（ベーマガ'89年4，5月号参照）。
2．ジョイスティックの連射装置をONにする（ない人は自ら連射）。
3．「時間を進める」のモードを選ぶ。
4．あとは，ジョイスティックの連射ボタンを押しっぱなしにして時間を進めればよい。

P. S. 時間を進めると，年をとらずに経験値とGOLDを楽に得ることができる。

〔茨城県猿島郡・**福沢浩亮15才**〕

㊙　PC-98版『ソーサリアン』の㊙です。

ただ，[F3]キーを押しながらゲームを立ちあげるだけです。すると……ん？Beep音バージョンのミュージックがなっている！うーむ，「しんぷるいずべすと」ですなぁ。当たり前ですがFM音源を付けてない方には，まったく関係ないですよ。

〔熊本市・**もろこし点16才**〕

㊙　PC-8801SR用の『ソーサリアン』でドラゴンのシナリオを比較的簡単にクリアできる方法を紹介します。

①ヒドラは，1－1より大幅に強くなっているので，4人を1か所にかためて一度に攻撃をして倒す。
②ブルードラゴンは，下のほうにサンダーを落としてくるときをねらって，2段ジャンプで攻撃をして倒す。
③ヴァイデスはとても強いけれども魔法が効くので，DEG-NEEDLEなどの敵を追いかけていくやつで首だけにしてから倒す。
④最後のドラゴンもかなり強いので画面右はじ（行ける所まで）へ行き，敵を追いかける魔法をバシバシに使い倒す。

㊟CHANGE-AIRなどは使えない。

〔神奈川県川崎市・**人見敏之？才**〕

■山下：エンディング1の曲は最高のデキ！キミも早くキングドラゴンを倒して，感動を味わおう！

㊙　PC-8801SR用の『ソーサリアン』で㊙を見つけました。

このゲームでは，ふつう，ひとつの魔法をかけてもらうのに3年もかかり，キャラクターはすぐに歳をとってしまいます。ところがお金さえ払えば，すぐに魔法をかけてもらえる大ワザがあったのです。

やりかたは，とってもカンタン。魔法使いの家で武器などに魔法をかけてもらう手つづきをしたあと，すぐにそれを「返してもらう」すればいいのです。これでもう，その魔法はちゃんとかかっています。信じられない人は，長老の家へ行って確認してみてください。

〔神奈川県横浜市・**横山和彦？才**〕

㊙　PC-88『ソーサリアン』のスピード・アップ方法を見つけましたのでご紹介します。

やりかたは，とってもカンタン。町に来たときに[CTRL]＋[S]を押すだけでいいのです。冒険中はもちろん，町の人もパット出現して，パッと消えていきますので，とっても気持ちいいですョ。

〔長崎市・**山口祐喜？才**〕

㊙ 僕は，PC-9801の『ソーサリアン』で㊙を見つけました。
ロマンシアを冒険中，妻が病にかかっている男の家から右に少し行った階段の手前の1本の木の下でジャンプすると，スーパーマンが飛んで来てHIT.Pが回復します。
〔鹿児島市・**牧之瀬　渡12才**〕

㊙ PC-9801版『ソーサリアン』の㊙です。まず「紅玉の謎」をクリアして，帰るときに“ようせいのしずく”を取った鳥の巣に行きます。すると，そこは“てんにょのころも”があります。
効果は，MGRが6，VITが1，DEXが4，KRMが3アップして，魔力を引きだせば「LOST MEMORY」を使うことができます。
〔長野県北安曇郡・**堀島正義？才**〕

㊙ X1turbo用『ソーサリアン』でちょっとした㊙を発見しました。
[X]キーを押しながらゲームを立ちあげると，2ドライブの人でも1ドライブとして遊べます。
また，[2]キーを押しながらゲームを立ちあげると，FM音源がある人でも，PSGバージョンのBGMを楽しめます。
〔福井県武生市・**加藤恒規18才**〕

㊙ PC-88版『ソーサリアン』の最後のドラゴンの簡単な倒しかたです。
まず，ドラゴンのところまでいく(右端まで)。すると，そのままでは攻撃しても剣をだしてくれません。そこで，一歩も動かずに左に振り向き（1番目のキャラだけ)，ドラゴンが下を向いているときに，攻撃しながら2段ジャンプすると，ドラゴンの頭にヒットします。これをHEALの魔法を使いながらやれば，あっけなくドラゴンは死んでしまいます。
今まで魔法を使って倒していた人はバカらしいですよネ。
〔東京都板橋区・**島津大舗17才**〕

㊙ PC-98用の『ソーサリアン』のユーティリティ・ディスク中のミニミニソーサリアンの㊙隠れコマンドです。
思うようにルーレットの数がでないとお悩みのあなた。そういうときは，あなたの番になったら進みたい数のテンキーをヒットしてみてください。つまり，三つ進みたいのなら[3]キーを押せばいいわけです。しかし，1から9までで10はできません（と思う）。
〔熊本市・**もろこし点17才**〕

㊙ PC-88VA版『ソーサリアン』のアイテム無限増殖&魔法かけほうだいの㊙テクです（要ユーティリティーDISK）。
増やしたいアイテムを持っているキャラがいたら，城でセーブします。道具屋に行き（ユーティリティーの）それを売る。もう一度，城でロードすると，売ったはずのアイテムを持っているのでもう一度売る。これで店の在庫は二つです。これは何回でもできます。
魔法のほうは，1万以上お金を持ったキャラを用意し（カルマは高いほうがやりやすい)，魔法をかけたいアイテムを持ったら，魔法をかけて（名前を変えておくと便利）道具屋に売ります。基本的に最初の技の応用編です。
〔神奈川県横浜市・**峯崎　哲15才**〕

ダークストーム

（電波新聞社）

㊙ MZ-1500版『ダークストーム』のBGMテストモードを発見しました。
やりかたは，ゲーム・オーバー時にカーソル・キーの左をずっと押しっ放しにしておくだけです。
このゲームのBGM，さすがはYK-2さんが作曲しただけのものがあります。音色といい，曲のノリといい最高ですね。〔北海道札幌市・**小村明生14歳**〕

大戦略

（システムソフト）

㊙ 『大戦略X1』の㊙を発見しました。なんと，新しいキャラ出現！その名も「ueycobra」だっ!!
まず，適当なところで，Game loadをします。つぎに，Map loadを選んで，マップを適当に決め，リターン・キーを押した後，[N]を押してできあがりです。ゲームをはじめると，何も変わっていないようにみえますが，不思議なことに，部隊表を見ても何もありません。ひとまず何か作って，相手の番にしてください。そして，自分の番になって，もともとあったキャラを動かすと，そのキャラはバグってしまいます（ここで動かしたら，必ずリターン・キーを押してください。[ESC]キーを押すと，消えてしまいます）。
この変なキャラで，Attackすると，楽しいことが起こります。
注…この変なキャラは，1ターンに，2部隊しか動かせません。
〔神奈川県横浜市・**広瀬友郎13才**〕

㊙ PC-88SR版『大戦略88』での㊙です。
敵との戦闘モードのときに，[SHIFT]キーを押していると，戦闘のシーンが速くなります。
※FH以降の機種では，[F6]～[F10]キーを押していても，効果は同じです。
〔栃木市・**小野島基16才**〕

㊙ X1版『大戦略』で㊙を見つけました。
自分のターンのときに[ESC]，[HTAB]，[CTRL]，[シフト]を押しながら，[CLR HOME]と[/]と[*]を同時に押します。すると右上のマップに，敵味方両方のユニットが表示されます。Blueのほうは青で，Redのほうは赤で表示されます。
注意！
1．コマンド・モードにしないようにする。
2．全補給をしてから実行するようにする。
〔東京都東小金井市・**福岡宏治15才**〕

㊙ PC-9801用の『現代大戦略II』で㊙を見つけました。
それは，まず反撃のときの武器選択モードをONします。そして反撃のときに弾が0の武器を選んでから中止([ESC])を押すと，その武器で攻撃が開始され，弾が0だったのが255になります。ちなみに，これは武器だけでなく，タンクや資材も使えます。
また，この㊙を応用した㊙中の㊙があります。先と同じ方法で反撃のとき，敵が航空機のときにS.バクダンやロケット弾や砲を使うと，自分が1機でも敵を全滅させることができます。この方法で核バクダンも使うこともできます。
これで現代大戦略IIが，けっこう簡単になります。
〔愛知県安城市・**安井忠史？才**〕
■山下：関係ないけど，大戦略シリーズは今後もまだまだつづいていくみたい。完全に国産シミュレーションゲームを代表するゲーム・システムとして認知されたってことだね。

㊙ MSX 2用『現代大戦略』の隠れLEVELを発見！

EXP 25％にするとLEVEL Aから，LEVEL♠になる。LEVELをあげるには，2人プレイでやりましょう。LEVEL♠には，低LEVELキャラは攻撃できない。つまりほぼ無敵！

〔和歌山県貴志川町・**田栗正和12才**〕

大海令

（アートディンク）

㊙ PC-98『大海令』の㊙（というほどでもないですが)。真珠湾攻撃作戦で，空母6隻，補給船6隻，残りを飛行機（とくに戦闘機）を選びます。そして，敵の基地を四つ以上占領したら，作戦をやめます。そのデータを本土防衛戦に引き継ぎます。

そして，ここでは空母2隻，補給船2隻を選び，残り8機は月光，あとは空母に艦載できるものや九八式陸上攻撃機を選びます。

そこで，2隻の空母を硫黄島に向かわせると，けっこう早く終わると思います（しかし，飛行機は自分で操作するほうがいいです)。

〔三重県名張市・**パトレイバー14才**〕

大平洋の嵐

（GAM）

㊙ PC-88VA版『太平洋の嵐』の㊙発見！気象モード[W]を押し，続けてスペース・キーを押すと，天候一覧表が見られます。

また，ゲーム中にでるメッセージは，スペース・キーを押すとすぐに終わります。

P. S. 大日本帝国勝利への道のりは，まだまだ遠い。

〔神奈川県横浜市・**峯崎　哲14才**〕

タイムパラドックス

（ハドソン）

㊙ PC-88SRのちょっとマイナーなAVG『タイム・パラドックス』の㊙です。

『Imitation City』や「カバラの秘密」に入れ変えると，その絵が見れる。ということは，開発元は……。

“フラグ”と入力すると，アイテム・フラグ表が見れる。

〔大阪府東大阪市・**中村幸靖18才**〕

ダンジョンマスター

（アスキー）

㊙ 『ダンジョン・マスター』のヒット・ポイント・アップ大作戦を紹介します。

①名前「，」
　呪文「けひのりの　まゆそりしへは
　　ふくそなり　せらゆにきかよ
　　あそかとならん」
　を打ち込みます。

②自分のH.Pを増やしたいキャラクターをだしてきて，①のキャラクターで外の部屋に入ります。

③部屋内の敵キャラを全滅させます。

④①のキャラクターの持ち物を二つ捨てます。

⑤②のキャラクターが，それを拾いUSEします。

⑥④，⑤をくりかえします。

⑦①のキャラクターの持ち物がなくなったら，①のキャラクターを殺します。あとは，②～⑦の作業を納得いくまでくり返しましょう。

〔新潟県村上市・**小田　満？才**〕

ツインビー

（シャープ）

㊙ X68000版『ツインビー』の全BGMとSE（ADPCM)の音を聞く方法です。

1，BGMを聞く方法

ツインビーのメニュー画面でEXITを選ぶ。

MUX↵ を入力

MSX －S －B○　TWINBEE￥TBBGM. BLK↵

MSX －B○ TWINBEE￥ファイル名 BLK↵

（○は数字，ファイル名はTBBGMとTBSEの2種類）

TBBGMは13曲，TBSEは8種類あります。

2，SEを聞く方法

ドライブ0にシステム・ディスク，ドライブ1にツインビーを入れる。

B：↵

CD TWINBEE↵ を入力

COPY TBPCM○ BLK PCM↵

（○には，20，30，40，50，60，を入れる)

〔愛知県瀬戸市・**井上卓哉？才**〕

■**山下**：アーケード版と比べると，ちょっと…という感じのするX68K版のBGMだけど，このコマンドで楽しんでみてね。

㊙ X68000版『ツインビー』を，HIGH RESO.で遊ぶ法。

メニュー画面で“EXIT”を選び，“TB”と入力すると，HIGH RESOモードになります（ベルは4，6，8)。

P. S.『源平』と『ドラスピ』のDemo見ました。すごいですね。ドラスピの音楽なんてレコードとまったく同じに聞こえました。これは期待度100％です。読者のみなさん！あせらずとも必ずできるのですから，電話や手紙でセカすのはやめましょう。少しぐらい発売が延びたって完璧なゲームで遊べればいいじゃないですか。僕はそう思います。

〔福島県三春町・**SAFS？才**〕

ディーヴァ

（T&Eソフト）

㊙ PC-8801mkII SRの『ディーヴァ』で惑星戦だけをやる方法を見つけました。

その方法は……

①：AディスクとBディスクを逆に入れてスタートさせる。

②：すると画面にメッセージがでて，音が鳴るが，そこでNAITOH↵と打ち込む。

と，こうすればできます。

このモードは，どの惑星でもやることができます。

さらに，このモードでは，ゲーム・レベルというものがあって，これが小さければ小さいほど，オプション兵器が使えます。

ただし，その分，シールドが少なくなります。

〔千葉県鎌ヶ谷市・**森田久也？才**〕

㊙ 『ディーヴァ』for X1で究極の㊙コマンドを発見！

兵器レベルが1のとき，惑星戦モードの選択モードですぐ[ESC]キーを押すと“OPTION WEAPON”がどれでも選択できるのだ!!

〔千葉県山武郡・**宮城吉直16才**〕

㊙ MSX版『ディーヴァ』で隠しコマンドを友だちと見つけました。これさえあれば惑星戦などへでもない！

●惑星戦で[F1]キーを押すと一定時間バリアがはれて無敵になります。

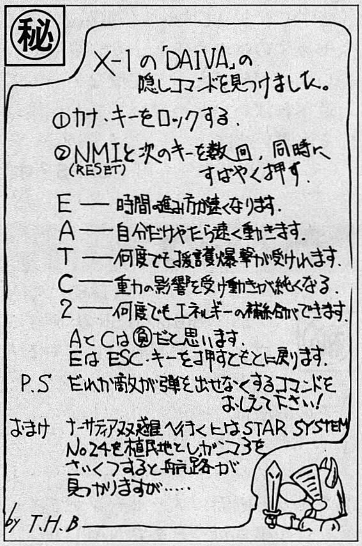
●[F5]を押すと，撤退で75％の敵を倒してから時間切れまで待つ必要がなくなります。

● [GRAPH]+[SELECT]+[カナ]+[?]+[ESC]で，何回でもエネルギーが満タンになります。

● [GRAPH]+[SELECT]+[カナ]+[B]+[ESC]で，OMブラスターが4連射になります。

以上，惑星戦についての隠しコマンドでした。

〔岐阜市・**広田祐二？才**〕



㊙

X-1の「DAIVA」の
隠しコマンドを見つけました。

①カナ・キーをロックする.

②NMI(RESET)と次のキーを数回，同時に
すばやく押す.

E ── 時間の進み方が速くなります.
A ── 自分だけやたら速く動きます.
T ── 何度でも援護爆撃が受けれます.
C ── 重力の影響を受け動きが鈍くなる.
2 ── 何度でもエネルギーの補給ができます.

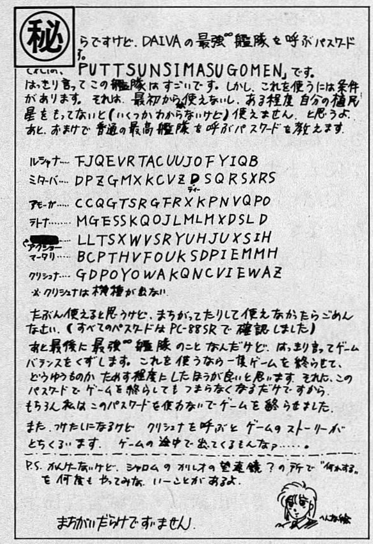
AとCは㊙だと思います.
EはESC・キーを押すともとに戻ります.

P.S だれか敵が弾を出せなくするコマンドを
おしえて下さい!

おまけ ナーサティア双惑星へ行くにはSTAR SYSTEM
No.24を植民地としガニコヲを
さいくつすると航路が
見つかりますが…..

by T.H.B

〔大阪府高槻市・**高橋　健16才**〕



㊙

らですけど. DAIVAの最強艦隊を呼ぶパスワード
す。
「PUTTSUNSIMASUGOMEN」です。
はっきり言ってこの艦隊はすごいです。しかし，これを使うには条件があります。それは，最初から使えないし，ある程度自分の植民星をもってないと(いくつかわからないけど)使えません，と思うよ。
あと，おまけで普通の最高艦隊を呼ぶパスワードを教えます。

ルシャナ…… FJQEVRTACUUJOFYIQB
ミターバ…… DPZGMXKCVZDSQRSXRS
アモーガ…… CCQGTSRGFRXKPNVQPO
ラトナ…… MGESSKQOJLMLMXDSLD
[redacted]（アクショー）…… LLTSXWVSRYUHJUXSIH
マータリ…… BCPTHVFOUKSDPIEMMH
クリシュナ…… GDPOYOWAKQNCVIEWAZ
※クリシュナは機種が出ない.

たぶん使えると思うけど，まちがってたりして使えなかったらごめんなさい。(すべてのパスワードはPC-88SRで確認しました)
あと最後に最強艦隊のことなんだけど，はっきり言ってゲームバランスをくずします。これを使うなら一度ゲームを終らせて，どうゆうものかためす程度にしたほうが良いと思います。それに，このパスワードでゲームを終らしてもつまらなくなるだけですから。
もちろん私はこのパスワードを使わないでゲームを終らせました。
また，つけたしになるけど クリシュナを呼ぶと ゲームのストーリーがとちくるいます。 ゲームの途中で出てくるもんなァ……。

P.S. かんけーないけど，シャロムのオリレオの望遠鏡？の所で"何かする"を何度もやってみな. いーことがあるよ.

まちがいだらけですいません.

へんな絵

〔神奈川県伊勢原市・**沙羅まん太郎16才**〕

ディープフォレスト

（ザインソフト）

㊙ FM77AVの『ディープ・フォレスト』で㊙を発見しました。

プレイ中にテンキーでないほうの数字の[1]を押すとつぎの面，[2]を押すと前の面に行けます。

〔愛知県知多郡・**森部龍祐10才**〕

ディガンの魔石

（アーテック）

㊙ 『ディガンの魔石』でミュージック・モードを発見しました。

MS-DOSを立ちあげて，『ディガン』のディスク1をドライブAに入れます。そして，

PLAY ¥PLAY¥DIG ¥PLAY¥DIG

と入力すればOKです。詳しい説明は，PLAY⏎と入力すれば見ることができます。

P.S.ベーマガ12月号317ページで，山口さんが説明していたRPGは『ディガンの魔石』のことでしょう。するとランダムハウスとアーテックは，一体どのような関係なのでしょうか？

〔群馬県高崎市・**山崎和幸16才**〕

D'

（テクノソフト）

㊙ X1版『D'』の㊙です。

デモ画面で[T][E][C][N][O]キーを同時に押すと，「D' MUSIC COLLECTION」となり，ミュージック・モードになります。

〔青森県弘前市・**Libble Rabble21才**〕

ティルナノーグ

（システムソフト）

㊙ PC-9801用『ティル・ナ・ノーグ』の㊙。

①パーティが，自分以外全員女性のとき，占い師の家で占ってもらうとおもしろいことが起こるよ。

②南のほうで……など，自分の進む方向に敵がいることがわかったとき，セーブするとそいつは消えてしまうのさっ。

③酒場で，(秘蔵の酒以外の)酒を飲み過ぎると，ケンカがはじまって，主人に追いだされちゃうよ。

〔埼玉県北埼玉郡・**VAN-EX？才**〕

㊙ PC-9801用『ティル・ナ・ノーグ』(2HD版）で㊙を発見しました。

よろず屋に入り，プレイヤー・ディスクをドライブ1に入れてから物を売るとすごく高い値で売ることができます。ただし，ひとつ注意。店からでるときはディスクをもとにもどしてください。

〔東京都三鷹市・**北原規仁16才**〕

㊙ PC-98版『ティル・ナ・ノーグ』の究極の必勝法を見つけました。

まず金をためて，「ミュドの薬」を買い，飲みます。これをくり返し，魅力(みりょく)を600ぐらいまであげると，ロッド類(スチール・ロッド，ロッドなど）をつけたとき攻撃力が600以上になります。

お金がないときは，ベーマガ'88年5月号の㊙でためましょう。

これでプレイすれば，仲間がいなくてもクリアできる(かもしれない)。

〔北海道札幌市・**竹下　巌14才**〕

㊙ PC-98版の『ティル・ナ・ノーグ』の㊙です。

このゲームは新しいシナリオを作ると，当然ながらレベル1からキャラクターを育てていかなければならないわけですが，別のシナリオで育てたキャラクターをそのまま新しいシナリオに転送する事が可能なんです。
やりかたは，まずMS-DOSのシステムを立ちあげます。そして，ドライブ1へ『ティル・ナ・ノーグ』のシナリオ・ディスクを入れて，つぎのコマンドを実行してください。

COPY TIRIX20C TIRIY20C⏎

Xに入る数字が転送先のシナリオ番号で，Yに入る数字が転送先のシナリオ番号です。後は普通にゲームを起動するだけでキャラクターは転送されています(ただし，この方法はキャラクター転送のみで，装備や魔法の巻物は転送されません)。

〔和歌山市・
MAKOTOのサイキック青年団16才〕

㊙ PC-9801（2HD）版のティルナノーグで㊙を見つけました。

まず，MS-DOSを立ち上げます。B：と入力して，ドライブBにティルナノーグ・プログラムディスクを入れます。
そして，次のことを入力してください。

TYPE␣TIR 1004 B
　かぎの1覧表です。
TYPE␣TIR 1010 B
　まほうの1覧表です（日本語版）。
TYPE␣TIR 1011 B
　まほうの1覧表です（ティルナノーグ版）。

TYPE␣TIR 1021 B

武器と防具の１覧表です。

TYPE␣TIR 1034 B

STAFFの名前がでます。

TYPE␣TIR 1035 B

城の会話全部です（プロローグもまざっていると思います）。

TYPE␣TIR 1036 B

姫を助け出した時の会話全部がでてきます。

〔仙台市・**八谷寿之13才**〕

テスタメント

（バショウハウス）

㊙ PC-8801SR用の『テスタメント』で㊙を二つ発見しました。

第１は，３面で簡単にゴールへ行く方法です。

まず，スタートして，ある程度歩きまわり（あまり遠くへ行かない），デカキャラが出現したらすぐにスタート地点にもどり，三つの入口のようなところの一番左に正面から触れます。すると左のカベの中にトラのようなキャラが出現します。そして，そこを通り抜けた部屋でデカキャラを倒します。すると，もうそこはゴール地点！

第２は，７面でどうしても最初の動く階段までに死んでしまう人には役立つもの。まず，７面でセーブし，スタートしたら左下にあるワープゾーンで「アイドル面」に行きます。そこでいろんなアイテムを取り（コンティニュー人形は絶対に取ること），７面をロードします。すると，アイテムはほとんどそのままでスタートできます。あ，それから，動く階段はすべて右側を歩くこと。

〔大阪府堺市・**高良　輝16才**〕

■**山下**：この「アイドル面」っていうのがスゴイんだよなぁ。床にデカデカとアイドルの顔が書いてあったりするんだもの。

㊙ PC-8801mkII SR用『テスタメント』で㊙を発見しました。

ゲームをはじめてからドライブ１のディスクを抜きます。しばらくするとドライブ１のランプがつきますが，そのままにしておくと画面には，敵が１匹もいなくなります。

これで最後のEXITまで行けば軽く１面はこなせます。

〔埼玉県大宮市・**かずよさん15歳**〕

デスブリンガー

（日本テレネット）

㊙ X68000の『デスブリンガー』の㊙です。

まず，ドライブ０にAディスクを，ドライブ１にUディスクを入れて立ちあげます。このとき「Renovetion Game!!」と言っているところがあるはずです。そこで[↑]，[↓]，[←]，[→]，[OPT.1]，[OPT.2]キーを同時に押します。すると，ミュージック・モードになります。

P.S.サービス曲（サジリ）も付いています。エンディングは最高だーぁ。

〔静岡県賀茂郡・**高野克宏17才**〕

㊙ X68000版『デスブリンガー』の㊙です。

まず，鍛冶屋に行きます(このとき，必ずアイテムを装備しておく)。そして“売却”を選んで，装備している物にカーソルを当て，Yesにします。

すると，「装備をはずせー」とメッセージがでます。が，何と，売ってもいないのにお金が増えるではないかー!! これを何度もくり返せば大金持ち！

※いま持てる一番高いものを買い（装備し），ジョイカードなどで連射すればよいと思います。

〔広島県・**まっちゃん!!才**〕



〔埼玉県南埼玉郡・**にらやん17才**〕

テトリス

（BPS）

㊙ PC-88SRの『テトリス』の㊙です。

ゲームを立ちあげるとき，[ESC]キーを押していると「TEST MODE」になり，BGMとSEが聞けます。

〔東京都豊島区・**派呂曼蛇15才**〕

㊙ X68000版『テトリス』のミュージック＆サンプリング・テストモードを発見しました。

[F1]キーを押しながらゲームを起動するだけでOK！テストモードになったら以下のキーを押してください。

[0]～[9]：きれいなBGMが流れます。

[A]～[F]：効果音がでます。

[I]～[K]：外人のおじさんの声です。

[ENTER]かリターン・キーを押すとおもしろいですよ。

〔東京都江戸川区・**小野正明？才**〕

㊙ やっぱり，ありました！X1 turbo版『テトリス』の㊙です。

[ESC]キーを押しながら立ちあげると（実際は，BPSというロゴのつぎにでるTMAND ©1987, ACADEMY…と表示される画面のときに[ESC]を押す），TEST MODE（テスト モード）に入ります。ぬけるには，スペース・キーを押します。

また，ゲーム中，[ESC]キーでポーズをかけている間，[0][1][2][3]キーで曲を選択することができます。

[0]：SILENCE

[1]：TECHNOTRIS

[2]：KARINKA

[3]：TOROIKA

つぎに，もう一つの㊙です。

まず，X1用BASIC（たぶん，どのBASICでもよいと思う）を立ちあげます。そして，FILESでディレクトリをとって，その中の「Device dump. Uty」を実行します。つぎに，ディスクを『テトリス』に入れかえて，0↲で内容を見てみましょう。

すると，画面右のほうのキャラクター・コードのところにX1ユーザーには，とても悲しいメッセージが書かれています。どんなメッセージかは，自分の目で確かめてみてください。

P.S.なんの役にも立ちませんが，テトリス実行中に，他のレベルなどをロードするためディスク・アクセスにいったとき，BASICのディスクを入れておくと，起バグった画面でゲームをすることができます（ブロックはちゃんと見えるョ）。

〔奈良県生駒市・**森　芳生？才**〕

■**山下**：実際，この『テトリス』っていう作品が持っているゲーム性はスゴイなんてもんじゃない。老若男女が遊べる，ゲームのひとつの理想形では？

ドーム

（システムサコム）

㊙ システムサコムの『ドーム』と『シャティ』(機種不明) を使った㊙。

1. 『シャティ』を普通に立ちあげる。
2. 『ドーム』のユーザー・ディスクを使って再開しようとする。
3. そうすると，ややおもしろい画面がでる。

〔愛知県名古屋市・**石田健一16才**〕

ドラゴンクエスト

（ENIX）

㊙ ひっひっひっくしゅん！ ぼくは，MSXの『ドラゴンクエスト』で，とてもすばらしい隠しコマンドを見つけました。電源スイッチを入れたと同時に[TAB]+[SHIFT]+[CAP]+[スペース・キー]+[右]，[右]，[下]を押したまま少し待つと，何と，敵がスペース・キーを押すだけで表示されるのだ。あとのことは見てのお楽しみ！

〔大阪府茨木市・**岡田源太？才**〕

㊙ MSXII版『ドラゴンクエスト』でドラゴン (竜王じゃないよ！) と戦うとき，とても楽になる方法があったので報告します。[Y][U][J][I](大文字) と入力してから「たたかう」すると，ほぼ確実に「かいしんのいちげき」がでます。

〔秋田県鹿角郡・**悪少琵琶14才**〕

㊙ なんと僕は，MSX版『ドラゴンクエスト』で㊙ならぬ①を見つけてしまった。

このゲームで経験値をためるってのは，つらいよね。そこで見つけたのが，これ！

まず，「銀のたてごと」を取ってくる。そして，自分の勝てる敵のウジャウジャしているところに行き，「銀のたてごと」を奏でるのである。

すると，な，なんと！敵が自分から，かかってくるではないか！普通なら敵に会うまでさまよわないといけないけど，これをすると敵からきてくれるのだ。

〔大阪市・**ジュリーと呼んで!!15才**〕

■山下：MSX版の『ドラクエIII』は，そして『IV』は発売されるのか？ MSXユーザーにとっては，すごく気になるところ。はたして…？

ドラゴンクエストII

（ENIX）

㊙ MSX版『ドラゴンクエストII』のアダルチック技！

まず3人をそろえてラダトーム城の王様に会う (王室ではなく，武器屋の2階の金のカギでしか開かないトビラの向こう側にいる)。そして，この隠居様 (王様) に話しかけると，王女が何も持っていない状態ならば「あぶない水着」がもらえる。これを装備すると，あぶない水着を着た王女が画面にでる (あぶない水着＝ハイレグの水着)。

これはファミコン版にはなかったスーパーテクだぜ！

〔熊本県玉名郡・**小森田　勇15才**〕

㊙ MSX版『ドラゴンクエストII』の㊙です。

ロンダルキアのほこらで呪文を聞いて，リセットして呪文を入れる。それからロンダルキアの洞窟に入って3人目をわざと死なせる。そして2人目がリレミトを唱えると，入口にもどる。そこで一歩下に歩いて上を向いて「はなす」とサマルトリアの王子とはじめて会ったときのメッセージがでる。

さらに，繰り返すと，今度は死んでいる王女が元気にはじめて出会ったときのメッセージを話すのだ。

そして，右に歩くと……。なんと王女の棺桶(かんおけ)が山に埋(う)まってしまうのだった。

P.S. これをやっても何の得にもなりませんが仲間にはじめて会ったときの感動を思いだしたい人はどうぞ。

〔神奈川県横須賀市・**布施和也16才**〕

㊙ MSX版『ドラゴンクエストII』の㊙です。

まず『あぶない水着』をラダトームの隠居じじいにもらいます (もらいかたは，3人目の道具をみんなすてる！)。

つぎにそれを装備してください。防御力はたった1しかあがりませんね。

しかし，戦いのときになんと敵が『あぶない水着』に見とれて攻撃をミスするのです (成功率は80%)。これは便利！

P.S. 道具コマンドで使っても何もおきませんよ。それに呪文の防御もしてくれません。

〔神奈川県横須賀市・**布施和也15才**〕

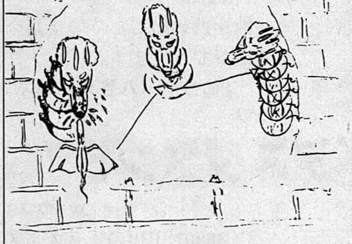
ドラゴンスピリット

（電波新聞社）

㊙ X68000版 ドラゴン・スピリット

対ヒュードラー用の安全地帯です.

下の図のようにヒュードラーの正面へ行くと ヒュードラーは弾をはかなくなってしまいます.



だから矢印のように順番に倒して行けばいいのです.

〔神奈川県横浜市・**鶴田幸康16才**〕

㊙ X68000版の『ドラゴンスピリット』の何のメリットもない㊙です。

まず5面のボスのペーレントスパイダーまで行く。そして倒してドラゴン(自機)がAUTOになる直前にダメージを受けてください(死んだらいけない)。すると自機はダメージを受けたときのブラック・ドラゴンになり6面に入るとゴールド・ドラゴン (ホーミングファイヤーを取ったときの色) になっています。

※AUTOとは自機が自然に中央に行き，前へ進んで行くことをさします。

〔神奈川県横浜市・
バブルシステム16才〕

㊙ ついにでた！X68K版『ドラゴンスピリット』でおもしろいことを発見したぞっ！

ゲームを立ちあげたときにでてくるアリーシャ姫は，ふつう2等身だけど，午前0時から，午前1時までの時間帯に立ちあげると，いつもとちがう大人っぽい姿で"こんばんは"とでてきてくれるのだっ！

ちなみにこのとき流れる音楽も変わるぞ (時計の時間をずらせば，いつでも見れるよ)！

〔東京都江戸川区・**Bis克？才**〕

㊙ X68000版の『ドラゴンスピリット』の㊙！というより，バグです。

まず首を２本にしてパワーダウンを取る。そして首が１本になったところで，また青玉を取る。すると，なんと！２本になるはずの首が，いきなり３本になってしまう（でも，あまりメリットはない）!!

〔静岡県田方郡・**石井　孝？才**〕

X68000版『ドラゴンスピリット』の㊙です。

まず，ゲームをクリアします。そしてエンディングを見て，ネーム入れの画面になったら，ドライブ０のディスクを抜き他のディスク（なんでもよい）を入れます。そして名前を入れてタイトル画面にします。

ここで“CONFIGURATION”を選び，“SOUND NO”のところで効果音を聴くと，以下の曲が聴けます。

①エンディング曲のコーラス
②最後のブルードラゴンからアムルになるときの音
③ガラスが割れる音
④周波数のちがう「アムルゥ～」

P. S. ④の声は，きもちが悪い！

〔静岡県田方郡・**石井　孝？才**〕

ドラゴンスレイヤーⅣ

（日本ファルコム）

MSX2とファミコン版の『ドラゴンスレイヤーⅣ』の㊙です（たぶん）。それは，MSX2のパスワードがなんとファミコン版でも使えるのです（その反対も平気です）。いきづまったら簡単なほうでアイテムが取れるので便利だと思います。

〔東京都大田区・**野口幸嗣？才**〕

MSX2の『ドラゴンスレイヤーⅣ』でBGMをすべて（？）聞く方法を発見！まず電源を入れたら，すぐ[SELECT]キーと[:]キーを同時に押します。すると「今回は女の子バージョンはありません。そのかわり……」とでます。そして，ゲームをはじめ，メンバーを選ぶ場面になったら，うしろのひいおじいさんの絵（？）とちょうど左右対称の壁の白い部分にカーソルを移動させ，トリガ（シフト）を押す。するとBGMが変わるではないか!!　さらに押すと，どんどん曲が変わります。

P. S. ひいおじいさんの絵のところでやると曲が最初からになるよ。

〔埼玉県越谷市・**染谷　誠13才**〕

MSX2版『ドラゴンスレイヤーⅣ』の㊙です。

まず，逆さつららの上に乗ってみてください。ダメージを受けるし，ジャンプもできませんね。

ところが，カーソルの[↑]を押しながら歩くと，ダメージを受けません。そのうえ，ジャンプもちゃんとできます。

〔神奈川県横須賀市・**布施和也15才**〕

ドラゴンバスター

（電波新聞社，ENIX）

X1版『ドラゴンバスター』のSOUND TESTモードを見つけました。シフトキーを押しながら[3]を押すだけ。そして，キーボードの[4][6]かジョイスティックの左右で番号を選び，トリガ１で鳴ります。ただし，曲の入っていない番号もあります。

また，[ESC]キーでタイトル画面にもどります。

〔宮城県仙台市・**武田昭好？才**〕

ぼくは，X1用の『ドラゴンバスター』の㊙を発見しました。無念にもクロービスが死んでしまい，GAME OVERと表示されているときにすかさずNMIのリセットを押すと，あら不思議！　なんとVITALITYが960になり（実際にはそんなにない），コンティニューできます。ラウンド・クリアするともとにもどります。これで全面クリアも夢ではありません。

〔東京都中野区・**橘淳一郎13才**〕

PC-8801SR用『ドラゴンバスター』の必勝法？を発見したので発表します。

各ラウンドの地図が表示されているときにSAVE機能を利用して行ないます。

あるラウンドで，道がわかれているところでSAVEして，もう一度LOADします。すると，スコアとファイヤー・ボールはそのままで，地図の最初の位置からスタートします。

つまり，これを繰り返せば，ファイヤー・ボールは取りほうだい。スコアは増える一方です。

回転ファイヤーをためて，君もセリア姫を助けだそう。

〔奈良市・
富雄のMIKこと下垣貞一18才〕

私は，FM77AV版の『ドラゴンバスター』で㊙を発見しました。

その１：SOUND TESTモード

ゲーム選択のとき，おもむろに[F1]キーを押します。そして，あとは[4][6]キーで番号を選び，小さいスペース・キーを押すだけです。[ESC]でもとにもどります。

その２：BACK GROUND PALETTE EDITOR

ゲーム中に[ESC]でゲームを止め，おもむろに[F1]キーを押します。そうすると，この画面になります。あとは[4][6]キーで場所を選び，小さいスペース・キーで色が選択できます。

LOADやSAVEもできますよ。[ESC]キーでゲームにもどれます。

〔東京都墨田区・**冨士和浩？才**〕

ドルアーガの塔

（電波新聞社）

X1版『ドルアーガの塔』で，ハイスコアのネーム入れのときに「IMTHEONE」と入れると裏ドルアーガになります。ぜひやってみてください。

〔愛知県名古屋市・**津坂　勢15才**〕

MZ-2500用の『ドルアーガの塔』でボーナス・ステージを見つけました。

３面目でTIMEが赤くなると，おっと！このマークは……。ⓓⓟマークがうろちょろしているではないか！このマークにボディ・アタックすると，な，なんとボーナス・ステージへワープ。

いきなりゼビウスのミュージックが流れ，ゾシー，トーロイド，パックマンのモンスターまでもがウロチョロしています。ガルザカートが……。スペシャル・フラッグが謎です。

これを読んだらMZのパワーON！（あー，ロードが長い）。

〔福岡県遠賀郡・**隈部雅人16才**〕

MZ-2500用『ドルアーガの塔』で二つほど㊙を見つけました。

その１．鍵を取ってドアをあけ，鍵のあった場所へ再び行くと，もう一つ鍵が取れます（どのフロアでもOK！）。

その２．ゲームプレイ中にアルゴキーを押しながらシフトキーを押すと，なんとギルのバイタリティが見れます。タイミングよくキーを離せば，何もし

なくても見れます。

〔千葉県旭市・**江ヶ岸貞行14才**〕



〔東京都小平市・**おれだよ,おれ!?才**〕



〔富山市・**村田勝己15才**〕

抜忍伝説

(ブレイングレイ)

㊙ X1版『抜忍伝説』の㊙。

其ノ一:ドライブ0に,共通ディスクを入れてロードすると,第2回作品のデモが見られる。

其ノ二:ドライブ0に,邪鬼丸,小源太,幻妖斎,いずれかのディスクを入れてロードすると,それぞれのメッセージが見られる。

〔熊本県菊池市・

オケニー友ロビー16才〕

信長の野望・戦国群雄伝&全国版

(光栄)

㊙ PC-98,88版『信長の野望・戦国群雄伝』の㊙を二つとテクニックを一つ。

本能寺の変

シナリオ2で信長をやり,織田信長自身を山城の国に,明智光秀を丹波に配置。他に丹波に多数の武将を置き,山城自身の兵力を極力少なくします。

あとは,ひたすら……待つ!山城と丹波以外は,委任しておくと楽です。

討伐令

シナリオ1で,ある程度勢力が大きくなり,将軍家がまだ残っていると全国の大名に対して,将軍家が討伐令をだします。この効果は,対象となる大名と他の大名との友好度が極端にさがることです。

テクニック

敵と接していない安全国では,兵糧を0にしておきましょう。城主以外が謀反を起こせば,自動的に謀反軍の負けとなります。

〔埼玉県北葛飾郡・

きぃーよりん中佐20才〕

㊙ PC-88SRシリーズ『信長の野望・戦国群雄伝』の㊙です。

徴兵するときは,9人以下ですると忠誠度(民)がさがりません。

〔高知市・**㊇?才**〕

㊙ 『信長の野望・戦国群雄伝』でオイシイ必勝法を発見しました。

この裏技のできる条件は,

①商人がいる

②金,もしくは米が多少(50くらい以上)ある

の二つだけです。

A.まず兵糧を買う。すると米相場があがる(たとえば,1.0から1.1になったとします)。

B.そして,今度は兵糧を売る。すると,米相場がさがる。

しかし,よく考えてみると,Aで金100を使って100買ったとします。するとBでは1.1の相場ですから110で売れるわけです。これを行動力がある限りくり返せば,1.1倍,1.1倍,1.1倍……と限りなくもうけられるわけです。

〔宮城県石巻市・**苦集道聖諦?才**〕



〔石川県加賀市・**沢田伸一13才**〕

㊙ 『信長の野望・戦国群雄伝』の必勝法です。

まず4人プレイにする。そして,いいなと思った大名を4人選択して(たとえば,武田信玄,織田信長,上杉謙信,徳川家康など),ゲームを開始する。そして,だれか本当に使う大名を自分で決める。

つぎに,本当に使う大名が「徳川家康」だとしたら,はじめに「武田信玄」で「上杉謙信」を脅迫する。そして,「上杉謙信」は,承知して配下にくだると選択。「武田信玄」は「上杉謙信」の忠誠度を100にする(まわりの大名が取りにくるから)。

今度は「徳川家康」が「織田信長」を配下にくだらせ,忠誠度を100にしてから「武田信玄」と「上杉謙信」を配下にくだらせる。すると,最強の大名に最強の軍師ができるというわけである。

その他にも,織田や武田の部下は,ほとんど有能なので入れておいたほうがいい。

P.S.政治が100の軍師は,「ウソ」をついたことがないのである。

〔神奈川県横浜市・

まちがえの多い諸葛孔明16才〕

㊙ PC-8801mkIISR版『信長の野望・全国版』の必勝法です。

ベーマガ3月号「ホンキ・ホンネ」276ページの日本地図画面まん中に書かれた,山下さんの言葉をくつがえす(と思う)技です。

①17か国,または50か国で,何人でもいいから好きな大名でプレイする。

②自分の国の部隊編成を，大将＝1%，騎馬隊＝99%にする。
③自分の国を，あらゆる手段を使って2か国以上にする。
④つぎに，新たに占領した国の部隊編成を②と同じようにする。
⑤そして，その国の兵力を0にする。
⑥どこかの国が攻めてくるのをひたすら待つ。
⑦攻めてきたらすぐさま兵力5で取られた国を攻め，大将のみをねらう。
⑧そして，勝利すると相手の兵力でガッポリもうかるので，また兵力を0にして⑥～⑧を何度も続ける。
⑨まわりの国の兵力が少なくなるので，そこを見計らって一気に攻める。そして④～⑨をくり返す。

P.S.これを使えば，1580年以内クリアも夢ではない。僕は17か国モードで1562年夏にクリアした。

〔東京都八王子市・**FE14才**〕

㊙ 僕は，PC-8801mkⅡFR用の「信長の野望(全国版)」で㊙コマンドをみつけました。

能力設定のとき［INS DEL］キーと［HELP］キーを同時に押すと止まります。もう一度押すと動くので，好きな設定に合わせてスペース・キーを押してください。

〔兵庫県尼崎市・**橋本宏考15才**〕

バーニング・ポイント

（ENIX）

㊙ PC-88SR版『バーニング・ポイント』の㊙の数々です。

1.死体公示所へ行き，マイク・スティールが現れる前に［STOP］キーを押しておくと，新聞にも載っている幽霊(ゆうれい)がでる。

2.立ちあげる前にテンキーではない数字の［1］キーを押しておくと，PC-88FA以降機種でサウンドボードⅡなし(ノーマル)の音楽を聴くことができる。

3.最初の依頼者がきて，その後マイク・スティールがデスクに座り，窓の外が暗くなっているとき，窓のところに猫がいる。

4.マイラ警察署の左手前のディスプレイに，よく見るとスライムがいる。

〔広島市・**小川竜二郎16才**〕

㊙ PC-88SR版『バーニング・ポイント』のミュージック・モードを見つけました。

やりかたは簡単！ ゲームをめでたく終わらせた後(エンディングの後)，もう一度ディスクを立ちあげると「最初から始める」の下に「MUSIC MODE」があります。

〔東京都杉並区・
みすたあLUCY16才〕

ハーレッシュ

（ザインソフト）

㊙ PC-88用『ハーレッシュ』でお得なワザを発見しました。

まず，ゲーム中にドライブ2のBディスクを抜いて，Cディスクを入れます。

そして，町や洞窟（ドライブ2が読むところならどこでもいい)に入ると，バグ面になります。

この面は本来なら障害物があるところでも通り抜けられるので，それを利用して迷宮などではカベのむこう側の宝箱もとれるワケです。だけど，画面はメチャクチャなので，帰り道がわからなくなることがあります。

“いどうの魔法”が使える場所（その前にディスクをもとにもどして）でやりましょう!!(はっきり言って邪道…)。

〔富山市・**ハーゲッシュ15才**〕

ハイドライド3

（T&Eソフト）

㊙ PC-8801mkⅡFRで，『ハイドライド3』のミュージック・モードを見つけました。しかし，これは，だれでも見れるわけではなく，ゲームを解いた人だけにしか見れません。

それでは，ミュージック・モードへの入りかたです。まず，ゲームを解きます。そして，リセットを押してもう一度ゲームをはじめ，今までは入っても何の意味もなかった，森の町の銀行に入ります。すると，銀行はなんとディスコになっていたんですねー。ちなみに，曲は11曲です。

P.S.買って4日で『ハイドライド3』を解いたゾ！ なんとかレスキュー隊員の面目が立ったぜ!!

●曲名一覧

① OUT OF FREEDOM
② MYSTERIOUS DIMENSION
③ CAOS SEPARATER
④ FAIRYLAND
⑤ LIGHT METAL
⑥ THEME OF PRODUCTION
⑦ THE SKYSCRAPER
⑧ DRAGON!!
⑨ GAYZAC
⑩ OMISE
⑪ BATTLE IN THE SPLASH CAVE

〔レスキュー隊No.4・**引本高征16才**〕

㊙ PC-8801mkⅡSR『ハイドライド3』で，キャンプ・セットを何度でも使えるとっても便利な技を発見しました。

キャンプ・セットは＄20万もするのに，1回使っただけでなくなってしまいますよね。ところが，キャンプ・セットを使ったあと，すかさず「その他の機能」で「ゲームエンド」を選んでタイトル画面にします。そして，またはじめると，あら不思議？ キャンプ・セットが復活しているではありませんか!!

これを使えば，完全体力回復剤など買う必要もない！ 地下ダンジョンでとても役に立ちますよ。何度でもＯＫ!!

〔福島県いわき市・**神保永司17才**〕

㊙ 『ハイドライド3』の㊙です。はじめに自分の名を入れ，職業を選択するとき「戦士」を選びます。ここで自分のパラメータを見ると，だいたいHPが20ぐらいなのですが，職業選択を何回もくり返すと，なんと職業が「怪物」になり，HPが60ぐらいのキャラができます。

〔岡山市・**高田釣り具店ヨロシク？才**〕

(注) このワザは，「戦士」以外に対しても使えます。

㊙ MSX
ハイドライド3
に㊙を発見！！

PART1　ディスコ
　一度ゲームをとき終えてから、今までしまっていた　「銀行」　に入ります。　そうすると、なんと、そこは　「ディスコ」　になっているのです。
　聞ける曲はＰＣ－８８版と同じです。

PART2　オイル
　ハーベルの塔の下のがめんに
　こういうところ→



が、あると思います（ない！という人はあきらめましょう），そこの奥まで入って、足元をみましょう。
　そこには、オイルが湧きでています。スーパーオイルではないけれど、ただなのでお得だと思います。

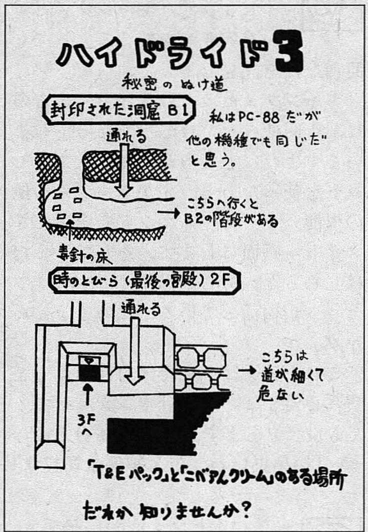
PART3　しょうもない技
　ハーベルの塔のエレベーターで、どこに行くか選ぶとき、キーボードのカーソルより、ジョイスティックのほうが速いので、キーボードでやっている人は、そこだけ、ジョイスティックでやればいいんじゃんないかな　なんて思う。

by J.S

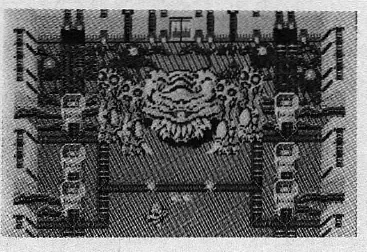
〔長野県上伊那郡・J.S？才〕

秘 『ハイドライド３』に隠しアイテムを発見！ その名も「VIPカード」!! 入手方法は，「何でも屋ニャジラ」で両替機を売る。効果は＄10金貨が255枚になる！

〔宮城県仙台市・**和賀嘉之14才**〕



〔静岡県富士宮市・**矢部　満16才**〕



秘 私は，MSX2の『ハイドライド３』で，いろいろな㊙をを発見しました。

No.1：ハーベルの塔の113階には，あの光の剣があります。見つけていない方は，113階でエレベータに入ってください。「どこの階か？」と表示されますので，Ⓑボタンを押してもとの画面にもどすと，エレベータに入っている状態になります。そして足もとを調べると!!

No.2：BM３月号に，ハーベルの塔の下の画面にオイルがわきでているというハガキがありましたが，正確には，朝〜夕方に足もとを調べるとオイル，夜，調べるとスーパーオイルが手に入りますよ。

No.3：これは㊙ではありませんが，漬物の石，おどレーター，由美ちゃん人形，太陽のオイル，など使ってみると笑えるよ！

〔福岡県粕屋郡・**fantasy night 16才**〕

秘 MSX2版『ハイドライド３』の㊙です。別冊（AVG & RPG Ⅳ）を見た人は知っているかもしれませんが，僧侶はレベル５までは経験値が1.5倍になります。この特典を永久に使えるワザがあります。やりかたはいたってカンタン！ただ職業を僧侶の怪物にすればいいだけです。ただし，このキャラでクリアしようとすると，かなり時間がかかると思いますよ，最後の敵で（わからない人は別冊160ページ，左の写真の横の文をよく読んでみましょう）。

P. S. X1版がでたので送りましたが，確認したのはMSX2版です。あとMSX2版では，名前入力時に，[TAB]キー，または[SELECT]キーを押してみましょう。何かが起こります。

〔東京都江東区・**荻原正史13才**〕

覇邪の封印

（KGDソフト）

秘 MSX用の『覇邪の封印』で，隠しパスワードを発見しました。パスワードの文字を全部「S」にしてはじめると，いきなりアギャーマが出現します。

生命力が少ないので必ず死にます。

さらに，「タタカウ」コマンドを実行すると，戦った後，キー入力を何もうけつけなくなります。

〔福島県安達郡・**三瓶康貴14才**〕

秘 MSX用『覇者の封印』で裏コマンドを発見!!

まず，自分の名前を入力したらパスワード画面にしよう。そして「ハシヤノフウイン□□□………□」というように，最後まで「□」を入力し，「オワリ」にカーソルを移動させスペース・キーを押すと，何と!!

“Hima”な人は，Sだけ入力してみようヒマだから……。

〔福岡県・**スッポンカメオ？25才**〕

パックマニア

（ナムコ，シャープ）

秘 ナムコットのMSX2版『パックマニア』で，MSX2＋でもPSGでプレイできる方法を見つけました。

やりかたは簡単。ラウンド・スタート時に[P]キーを押しているだけ!! また，FM音源に直したければ，[F]キーを押していれば直ります。

それぞれ，ミスしたときやつぎのラウンド・スタート時に選ぶことができます。

〔福島市・**グリーンスライム？才**〕

秘 MSX2版『パックマニア』で，自分（パックマン）のスピード・アップの方法を発見しました。

ゲームプレイ中[TAB]キーを押すと，「SPEED？」と聞いてきますので，カーソル・キーの右でスピード・ダウン（９が一番遅い），左でスピード・アップ（０が一番速い），スペース・キーで決定です。

なお，ポーズ機能のかわりにもなります。

〔福島市・**グリーンスライム？才**〕

秘 X68K『パックマニア』の各種設定，BGMデモ，パックマンのやりかた。

各種設定：起動後，[F5]キーを押してキー・コンフィグにする。そして上から，X，6，8，0，0，0に変更する（テンキーで）。つぎに[ESC]を押せば設定モードになる。

BGMデモ：起動後，[ESC]，[ENTER]の順に押す。するとHuman68kにもどるので，ディスクを入れ直し，

PMDEMO↵

と入力すればOK！

パックマン：BGMデモと同じ方法で，

CD PACMAN↵

PAC↵

と入力するとパックマンがはじまる。

〔埼玉県浦和市・**石本　淳17才**〕

パックランド

（ENIX）

秘 PC-8001mkⅡSRの『パックランド』（テープ版）で，B，C，D面の好きなテープの面からプレイできるパスワードを発見しました。

ロード方法は，Ａ面を最初からロードします。そして，１回目のロードが終わり，タイトル画面がでたらスペース・キーを押します。するとパスワードを聞いてくるので，つぎのパスワードを入力してください（テンキー入力）。

- **B面からやるとき……15332**
- **C面からやるとき……42535**
- **D面からやるとき……31253**

入力したあとは，指示にしたがいロ

ードしてください。

★おまけ

TRIP5 ROUND17ではじまってすぐのジャンプ台の前のサボテンを右から左へ押すとヘルメットが手に入ります。

また，各ラウンドのブレイク・タイムの少し前から，A と F1，F3，F4，F5 を同時に押して透明パックマンになり，なおも押し続けると，右にジャンプしながら進む状態になります。

この状態でラウンド・クリアしようとするとゴールを通り抜けていってしまいます。ずーっと行くと何かが……(バグ？)。また左にもどってゴールしなおすとクリアできます。

〔埼玉県熊谷市・**東山直人14才**〕

㊙ PC-8001mkIISRの『パックランド』(テープ版)で，好きなときに透明パックマンになれる方法を発見しました!!

なりたいときに A C D E のどれか一つのキーを押しながら F1，F3，F4，F5 キーを，同時に押すとできます。

制限時間を過ぎると，元にもどりますが面の中から何回でも使えます。

●おまけ

自分が画面から消えているとき（画面の上のほうへ隠れてしまったとき）ジャンプすると，谷などに落ちても死にません（バグ？）。

〔奈良県大和郡・**？君？才**〕

バトルゴリラ

（クリスタルソフト）

㊙ PC-88版『バトルゴリラ』の㊙です。

ゲームを立ちあげるとき，ESC キーを押すと兵士の絵がでて，ミュージック・モードになります。

〔東京都大田区・**志賀貞美16才**〕

バブルボブル

（タイトー）

㊙ MSX2の『バブルボブル』の㊙です。

まずシークレット・ルームに入り，ダイヤを取っても取らなくてもいいから STOP キーを押してから解除すると自動的にシークレット・ルームからぬけてつぎのステージに進みます。

LM!! ステージの色がちがう！ そのうえフライドチキンやキノコやカキが緑色になっていて，スーパードランクが不気味になっています。一度おためしあれ。

〔長野県松本市・

人呼んで遊星仮面14才〕

㊙ MSX2の『バブルボブル』で，一つのEXTENDバブルを２人で取れるという，お得な技です。

と言っても，何のことはありません。バブルンとボブルンが，両方同時にEXTENDバブルを取れるところに，それぞれを移動させればいいのです（ただし，壁に向かってアワをはくと，バブルン側になってしまいます)。いつも取りあいでケンカしている２人には，オススメの技だと思います。

〔東京都江東区・**もうれつくん？才**〕

㊙ MSX2の『バブルボブル』で㊙を発見しました。

ゲーム・オーバー時に画面がまっ暗になり“GAME OVER”の表示がでる前に，1Pは CAPS ＋ GRAPH で，2Pは CTRL ＋ SHIFT で自分が復活します。

意味のわからない人は（いるわけない)，全部死んだらすぐ，上に書いているキーを押せばいいのです。100面でぜひ活用してください。

〔愛媛県松山市・**下岡　敦13才**〕

㊙ ついに，MSX2版『バブルボブル』の無敵モードを発見！ まず，普通に（SUPERをいれてもかまわない）2P STARTする。そして，１面でとにかくやられまくってちょーだい（GAME OVERにならないように，それぞれコンティニューをしていること！)。すると，そのうち自分が死ななくなるよ。これで誰でもエンディングが見れる。

〔東京都世田谷区・**APA？才**〕

MSX2版の『バブルボブル』で，10，20，30……面で行ける隠し面に表示されるパスワードを解読しました。表と裏面の『スーパーバブルボブル』の両方を表にしておきます。当然『スーパー』のほうを入れるときは，『スーパーバブルボブル』にしておかないとできません。

種　　類	ノーマル	SUPER
BUBBLE BOBBLE		上左下左下上上左
2UP	右左左右上下下右	左下下下下右上右
5UP	上上上左上上左上	上上左右上左下下
POWER UP〔くつ〕	左上左右左左下右	下上左下左上下上
POWER UP〔くつ，キャンディ(赤)〕	上左下上下右上下	上右左左上上上下
POWER UP〔くつ，キャンディ(赤青)〕	右左下上左右上下	左下左上左下左上
ラウンド・セレクト(1～30面まで)	左上上右左上上左	右右上上下左上上
ラウンド・セレクト(1～85面まで)	下右下左上下下上	下左下上上左左右

ハングオン

（ポニーキャニオン）

㊙ ぼくはPC-88SR用の『ハングオン』で㊙を発見したので報告します。

①残りタイムを加算しているときに，STOP キーを押すと，残りタイムが00になってしまい，タイムが55になってしまいます。これをくりかえしていると，スコアがどんどん増えていきます。

②ゲーム中やデモ中に f･1 ～ f･5 キーを同時に押すと，コースに白線がつきます。

③ゲーム中に STOP キーを押すと，いきなりタイムが00になり，ゲーム・オーバーになります。

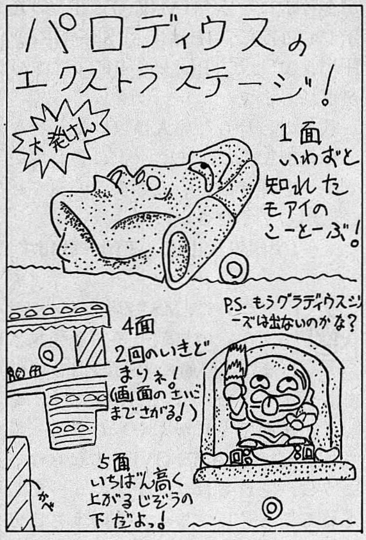
〔新潟県村上市・**ハングオフ13才**〕

㊙ PC-88SRシリーズ用の『ハングオン』でおもしろい㊙を見つけました。起動するときに，リターンキーを押しっぱなしにしていると……。ぜひ試してみてください。

〔千葉県富津市・**鈴木晴己18才**〕

パロディウス

（コナミ）



〔青森県北津軽郡・**HIROちゃん16才**〕

㊙ MSX2版『パロディウス』の㊙をお教えしましょう。

まず，F1キーでポーズをかけます。

そして，

1：KONAMI↵
2：BUTAKO↵
3：TAKO18TH↵
4：PARO↵
5：ZENBU↵
6：KATAI↵

と，打ち込みます。

1～4は，ベルが，赤・緑・青・白，それぞれにホールドされます。

5は，Full装備。6は，バリアが20発までたえられるようになります。

〔愛知県名古屋市・**七條光宏15才**〕

パワーリーグ

（ハドソン）

㊙ X68000版『パワーリーグ』で，「必ず三振をとれる方法」※対ヒュービーズにも使える技。

〈条件〉 ①右投げの投手であること。
②オーバー・スローの投手であること。

〈方法〉 **相手が右バッターの場合。**
①投手（セット・ポジションのとき）を，レフト側にできるだけ寄せる。
②スピード・ボールを投げたときから，キャッチャーのミットに入るまで，十字ボタンの右ボタンをずっと押しつづける。

相手が左バッターの場合。
①投手をライト側に寄せる。
②同様に，今度は，十字ボタンの左ボタンを押しつづける。

以上のやりかたで，相手バッターは三振する。

〈注意点〉

相手バッターに打たれないようにするためには，ピッチャーのスタミナがなくなってきたら（変化球のキレが悪くなってきたら），ピッチャーを交代させること。

〔東京都練馬区・**栗山　智16才**〕

㊙ 『パワーリーグ』対戦パスワード表をどーんと公開しちゃいましょう。

	T	W	S	C	D	G	Bu	O	H	F	Br	L
T							0135	ADE5	BF2B	BE2B	A0E5	317C
W			46F6	56F6	66F6	76F6	0134	ADE4	AF2B	AE2B	A0E4	317D
S	26F6	36F6		56F5	66F5	76F5	0133	ADE3	DF2B	DE2B	A0E3	317A
C	26F5	36F5	46F5		66F4	76F4	0132	ADE2	CF2B	CE2B	A0E2	317B
D	26F4	36F4	46F4	56F4		76F3	0131	ADE1	FF2B	FE2B	A0E1	3178
G	26F3	36F3	46F3	56F3	66F3		0130	ADE0	EF2B	EE2B	A0E0	3179
Bu	2AF2	3AF2	4AF2	5AF2	6AF2	7AF2						
O	2BF2	3BF2	4BF2	5BF2	6BF2	7BF2			FF2F	FE2F	E0E0	717D
H	28F2	38F2	48F2	58F2	68F2	78F2	0530	EDE0		FE2C	D0E0	417D
F	29F2	39F2	49F2	59F2	69F2	79F2	0630	DDE0	FF2C		C0E0	517D
Br	26F2	36F2	46F2	56F2	66F2	76F2	0730	CDE0	FF2D	FE2D		217D
L	27F2	37F2	47F2	57F2	67F2	77F2	0030	BDE0	FF2A	FE2A	B0E0	
Hu	26F1	36F1	46F1	56F1	66F1	77F1	0230	9DE0	FF28	FE28	90E0	017D

㊙ エディット・モードでF1とⒷボタンを押したまま，Ⓐボタンを押すと，HuBEESが，エディットできる。

〔東京都世田谷区・**栗原　豊15才**〕

火の鳥―鳳凰編

（コナミ）

㊙ MSX2版『火の鳥』の隠しコマンドを見つけました。パスワード入力のとき，「FULLITEM DAYOON」と入力すると，アイテムをすべて一つずつ持っているというしょーもないものです。ちなみに，これはエンディング中にあるキーを押すとでる隠れメッセージに書いてあります。　〔山口県光市・**山本　薫？才**〕

㊙ MSX2用の『火の鳥―鳳凰編』の隠しコマンドを三つも見つけました。

①F1キーを押してポーズをかける。
②HOMEキーを2回押して入力画面にする。
③ULTRABOX↵（手箱が九つもらえる），TURBO↵（ぞうりが3足もらえる），HAYAME↵（テントウ虫が3匹もらえる）。

〔兵庫県高砂市・**大谷敬一郎？才**〕

㊙ へっへっへ，おれは『火の鳥～鳳凰編』(MSX2用)を2日で解いたぞ。そんでもって裏技を見つけたのだ。

その技とは，1～6面の中で好きな面からはじめられる技だ！　やりかたは，斬鬼（1面のボスキャラ）を倒したあとF3キーを押す。そのあとF5キーを押すと，巻き物を六つ持っていなくても六つある。あとは右を押すだけ。

つぎに怒鬼を簡単に倒せる方法。

まだ怒鬼が火に囲まれているとき，怒鬼の右ななめ前に立つ。あとは「広」で連射をしていればOK。この技は何回も失敗するけど，しぶとくやっているとと必ず倒せる。健闘を祈る！

〔神奈川県横浜市・**GAOOH12才**〕

ピラミッド・ソーサリアン

（日本ファルコム）

㊙ X1turboの『ピラミッド・ソーサリアン』で，GOLDが65535になる方法を見つけました。

1.「ギルバレスの迷宮」を解き，ギルバレスにやられて全滅します。
2.そのキャラクターを不老不死にします。

3.不老不死になったキャラでギルバレスを倒します。

すると，エンディングのあと，じいさんが，「ひと山当てたんだ」と言って65535GOLDくれます。

P.S.　つぎのシナリオを早くやりたいよー。

〔神奈川県海老名市・**小林宏昭15才**〕

㊙ PC-88版『ピラミッド・ソーサリアン』でEXPを50,000ぐらい稼ぐ方法。

まず，「心を失った姫君」まで行く。そして地下にもぐる。

ここで，二つ連続してかかっている橋の上にいる巨大なイモムシみたいなヤツを倒す。

ただし，こいつを倒すにはコツがいる。まず火を吹きはじめたら何とかしてヤツの頭のすぐ前まで行く。火の玉(水色)はダメージを受けないので，そこでジャンプしながら剣を振る。同様にしてもう1匹も倒す。

ここで，「何だ，1EXPしかもらえないじゃないか」と思ってはならぬ！　もう一度これをくり返すと，何といっぺんにもらえる経験値が1000に増えている！

またまた，画面外にでて，これをくり返すと経験値は，1,500，2,000，2,500，3,000，3,500……と6,500まで増える。

飽きるまでヤツを倒しまくれば，経験値5,000は楽勝よォ！

〔東京都杉並区・**下っぱ二番小椋？才**〕

㊙ PC-8801SR版『ピラミッド・ソーサリアン』で，BGMを聞くコマンドを発見しました。

サンダース島でメニュー画面が表示されている時に下のどれかのパスワードを入力して(そのまま打ち込んで下さい)，スペース・キーを押すと，流れているBGMが変わります。また，打ち間違えてしまった場合は，スペース・キーを押して最初から入力し直して下さい。

《パスワード一覧表(全16種類)》

1.CHINURARETAOUKENOHIHOU
2.MANOSIMOBEGASSYUNOINNBOU
3.KOKOROWOUSINATTAHIMEGIMI
4.NAGEKINOSINNDENN
5.MAOUGIRUBARESUNOMEIKYUU
6.TUTANNKA-MENN　　7.GASSYU1
8.GASSYU2　　9.GADORUGANN
10.JAGURA-　　11.GIRUBARESU1
12.GIRUBARESU2　　13.SANNDA-SUTOU
14.ENNDHINNGU　　15.SINARIOKURIA-
16.FANNFA-RE　　(注)「ー」はマイナスで入力。

by K.F

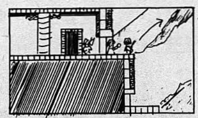
〔千葉県鎌ヶ谷市・**K.F？才**〕

㊙『ピラミッド・ソーサリアン』の情報です。

どのシナリオでもいいから，ADD TO LIFEの魔法を使って，冒険から帰って，また冒険にでてみると(『ピラミッド・ソーサリアン』のシナリオでない人はダメ)，HPの上限がおよそ，倍近くにあがっています。それを繰り返してみると，あっという間に，MAX.HPが50,000になります。

〔宮城県仙台市・**矢幅貴史16才**〕

㊙ ピラミッドソーサリアン(X1turbo)の㊙
シナリオ4の嘆きの神殿の最上階(ジャグラーのいる屋上ではない)の廊下の1番右のところから加速ジャンプすると(図)



⇦スピードUP中に右に思いきりジャンプ！FLYがあると楽

すると，右の方に小さな部屋があります。そこの入口に入ると，同じような部屋にでるので，そこで左の方におりると，フェアリー(?)が2人いて，宝箱がたくさんある部屋にいけます。
注：ジャグラーをやっつけてから実行すること。
ジャグラーを倒すには，DEGーのついている風系の魔法を用いるとよい。
P.S. ピラミッドソーサリアンは戦国ソーサリアンよりも簡単じゃないか！
※スピードUP時間をのばしたい時は，VITを上げよう！

by 小林宏昭

〔神奈川県海老名市・**小林宏昭15才**〕

㊙ ピラミッド・ソーサリアン
シナリオ 5
－魔王ギルバレスの迷宮－



魔王ギルバレスの安全地帯 PC-88SR版

図の矢印のところにいると，火山弾にもギルバレスの出して来る炎の弾にも当たりません。
これで，まともに戦うとすごく強いギルバレスも楽勝です。

※しかし，この位置からでは，こちらも攻撃できないので，その時には火口に入って垂直ジャンプしながら剣で切りつけて下さい。

By. まさしくん

〔静岡市・**中村正志18才**〕

㊙ ピラミッドソーサリアンのプラチナの盾を不老不死のキャラでも手に入れられる方法をみつけました。まず嘆きの神殿のキャラをロードしてペンタウァへ帰ります。つぎに新しいキャラを2人作り，嘆きの神殿のキャラを先頭にしてギルバレス島へ行き，またペンタウァへ帰ってきます。不老不死でないキャラ2人で再び嘆きの神殿へいくと，プラチナの盾かプラチナの腕輪を取ることができます。FLYの魔法がかかっているので便利だよ。

※PC-88SRでやりました。

〔長崎市・**染川将輝17才**〕

ファイアーボール

(ハミングバード)

㊙ FM77AV版『ファイアーボール』で，ゲーム中にBGMが流れるコマンドを発見しました。

あのつまんない効果音でなく，タイトル画面のBGMが流れ，ノリにノッてプレイができます。

その方法は，Ⓜキーを押すだけでOKです。

〔千葉県市川市・**赤塚大祐？才**〕

ファミリースタジアム

(ゲームアーツ)

㊙ PC-88VAシリーズの『ファミリースタジアム・ペナントレース版』でミュージック・モードを発見!!

まず，タイトルがでたらスペース・キーを押します。それから，HELP，スペースを同時に押すと，ミュージック・モードになります。曲選択はスペース・キーですよ。

〔福島県いわき市・**丹野修一15才**〕

ファンタジーゾーン

(ポニーキャニオン)

㊙ MSX版『ファンタジーゾーン』でたいへんお徳な㊙を発見しました。

まず，ヘビーボムを2，3発買い，普通に倒します。それから画面が消えるまでの間に，オパオパの残り数以上のヘビーボムを落としてしまうのです。そうするとオパオパが死ぬまで，何発でもヘビーボムが使えるようになるのです！　最終面で使えば楽勝です。

おまけ：だいたいの親玉は，わざわざ色の変わるところをねらわなくても，体の一部分ならどこをねらっても倒せます。

〔静岡市・**りっしゅ15才**〕

秘 以前のMSX版『ファンタジーゾーン』の裏ワザがわからなかった人がけっこういたと思います（実は僕もその1人でした）。そこで，くわしいやりかたを紹介しましょう。

まず，ヘビーボム（ファイヤー・ボム）を1発買って親玉のところへ行きます。そして，それを使わずに倒します。

コインがでたら，ヘビーボムを2発落とします。

あれ!? 1発しか買っていないのに2発も落とせるの？ と思う人がいると思いますが，落とせるのです（だから裏ワザ!!）。

そして，つぎの面に行くとヘビーボムの数字（残り数）のキャラがおかしくなっていたら成功！ どの面からもできます。

P.S. だれか「7WAY」が死ぬまで使えるワザを捜して！

僕はハドソンの連射測定機で10秒間に328発という記録をだしました(こすらずに)。さて，どうやってだしたのでしょう？

〔青森県八戸市・**音喜多則隆14才**〕

ファンタジーナイト

（システムソフト）

秘 PC-98用『ファンタジーナイト』の知っておくと便利な㊙です。

まず，コンピュータのターンのときにも[F6]，[F8]，[F9]，[HELP]が使えます。

また，「COMBAT」を「Fast」にして[HELP]を使うと，とても便利です([カナ]をLOCKにして「Fast」にすると作動中止になる場合があります)。

〔岡山県津山市・**キラードラキー15才**〕

フェアリーランド・ストーリー

（タイトー）

秘 MSX『フェアリーランド・ストーリー』の㊙（バグ？）です。

チェンジ・ポーションを取ったあと死ぬと(ウォームに喰われるのがよい)，なんとつぎにアイテムを取るまでネズミさんの状態を保てます。といっても，体当たりで敵を倒すことはできず，スピードが速くなるだけなのですが…。

この状態で敵に体当たりすると，フェアリーになってシャボン玉になるので，これはバグだと思います。ネズミのままシャボン玉になったら，GA夢もなかなかエライことをしてくれる，とほめてあげたいところなのですが…。

〔埼玉県三郷市・**木村洋行？才**〕



〔新潟県上越市・**Hen-ni 18才**〕

ブラックオニキスII

（BPS）

秘 な，なんと『ブラックオニキスII』で，すごいウラ技を発見してしまった。

- **その1**：その戦士のレベルが高くなったらセーブする。そのあと，その戦士の名前を変える。そして，セーブした場所にもどってデータをロードすると，昔のキャラがでるのだ。これを使えば，最強の戦士のメンバーができるぞ。
- **その2**：これは魔法のウラ技だ。なんとレベルが低くてもサンレイスペルが使えるのだ。まず，敵と出会ったら〔S〕にして，魔法を選ぶときにリターン・キーを押して戦うとサンレイスペルが使える。ただし，これは魔力がかなり必要。

〔静岡市・**石川隆雄？才**〕

フルスロットル

（シャープ）

秘 X68000の『フルスロットル』にはBGMをすべて演奏できる，バッチ・ファイル（SND1. BAT, SND2. BAT）が，おまけとして入っています。

〈聞きかた〉

システム・ディスクのCOMAND. Xを起動する。

COMAND/B：4 [↵]

と入力する。『フルスロットル』のBディスクをセットして，

SND 1　1　[↵]
SND 2　2　[↵]
SND 2　3　[↵]
SND 2　4　[↵]

以上のいずれかを入力する。

P.S. 『沙羅曼蛇』や『ドッジボール』もこのような，バッチ・ファイルを作ればおもしろくなる？

〔富山県西砺波郡・**柴田敏男？才**〕

プレイボール

（ソニー）

秘 やっとみつけた㊙だぜ。ソニーのMSX版『プレイボール』で，[F2]と[2]を押すと「ノーコン」と言ってビールのあき缶がとんでくる。[F3]と[3]を押すと「ビールはいかがー」と言う。[F4]と[4]を押すと，「やったあー」と言い，[F5]と[5]を押すと「だいこん」と言って，ダイコンがとんでくる。 〔大阪市・**藤井　敦13才**〕

秘 ソニーMSX版『プレイボール』で，なんとできないはずの代打・リリーフができる方法を発見しました。方法は，バッターがボックスに向かって歩く途中に1Pは[↵]＋[BS]，2Pは[CTRL]＋[TAB]を押す。すると攻撃中なら「P.H.」，守備中なら「R.P.」と右下に表示がでる。そこで[R]または[L]を押すと完了。Rは右打ち(右投げ)，Lは左打ち(左投げ)の選手という意味。

〔兵庫県神戸市・**PUFFY？才**〕

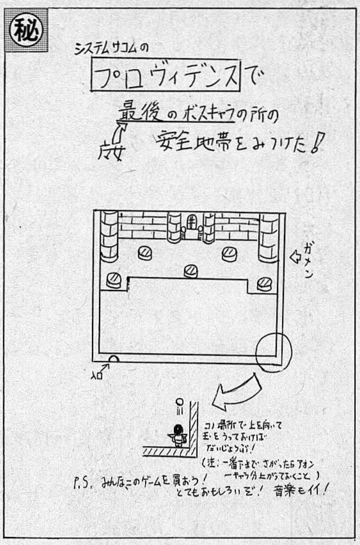
秘 ソニーのMSX版『プレイボール』で誰でもパーフェクトがとれる㊙テク!!

守備のとき，バッターとは反対側の端（右打者なら向かって右，左打者なら向かって左）にギリギリに立ち，スペース・キーを押した後，[⬇]キーとバッターのいる方向のキー（右打者なら[⬅]，左打者なら[➡]）を押しっ放しにしてみよう。するとバッターは，必ず空振りするので楽々と三球三振！うっかりミスさえなければ，パーフェクトも簡単にできます。

〔長野県松本市・**冨田直樹？才**〕

プロヴィデンス

（システムサコム）



〔大阪市・**塩坂靖彦16才**〕

プロジェクトA2

（ポニーキャニオン）

㊙ 私は『プロジェクトA2』で裏ワザを見つけた。

その①人数増やし：ゲーム中に[D]と[F]を同時に押す。最高98人まで増えるのだ。

その②体力回復：ゲーム中に[D]と[E]と[F]を同時に押す。すると，いっきに満タン。

そしておまけにもう一つ，エンディングまでいった人に……。エンディング画面で，人数増やしてやって，体力回復もやります。そして，電源を切ってから3秒くらいたってから，またすぐにつける。ゲーム・スタートすると，見たこともない面が押し寄せてくる。

〔岐阜県吉城郡・**北平貴之13才**〕

プロ野球ファン

（日本テレネット）

㊙ MSX2版『プロ野球ファン』の㊙を発見しました。

左投手を起用しているとき，リリーフのモードを選んで右投手のところにカーソルをもっていきFSを押します。すると右投手に変わり，投げる球のスピードも最初の状態になっています。

右投手でも同じようにできるので，ぜひ試してください。

〔滋賀県坂田郡・**畑中裕司？才**〕

㊙ 日本テレネットのX1用『プロ野球ファン』の必勝法です。

自分が守りのとき，ピッチャーをプレートの一番左はしによせて投げると，相手バッターは必ず三振してくれます。この方法でやると，絶対に全試合勝てます（ただし，右ピッチャーのみ）。一度試してみてください。

〔東京都足立区・**堀　博？才**〕

㊙ X1用『プロ野球ファン』の㊙です。

野手が各塁へ送球するときに，ジョイスティックのAボタンとBボタンを同時に押すと速い球を投げられます。

〔埼玉県浦和市・**ドメル将軍18才**〕

㊙ X1turbo用『プロ野球ファン』の㊙です。

自分が守備をしていて塁に送球するとき，コントローラのⒷ＋方向を押すと，その塁に向かって，球を持ったまま走るけど，その後すぐに，方向ボタンを離さずに，Ⓐを押すと，普通の倍近いスピードで送球できます。

P.S. これでダブルプレイを取りやすくなった！

〔岡山県新見市・**上杉訓一14才**〕

㊙ PC-98版『プロ野球ファン』で攻撃側でランナーがいるとき，ゴロなどを打ってしまってダブルプレイになりそうな場合，後のランナーがくる前に，前のベースへもどります。そして，そのベースにランナーが1人余ります。ボールが返ってくると2人ともベンチに帰るのですが1アウトしかとられません。

フライになったとき，守備側がボールを取る前に走っても，ホームに入れば1点が入りアウトになりません。

〔神奈川県高座郡・
ジョンペリゲ＝ジョースター？才〕

ヘルツォーク

（ザインソフト）

㊙ X1『ヘルツォーク』のサウンド・テストモードを見つました。

ただ普通にディスクを立ちあげてからリセット・ボタンを押せばよいだけです。なお，曲は，[2]と[8]キーで変える ことができます。

〔北海道札幌市・**堀江正広？才**〕

ボスコニアン

（電波新聞社）

㊙ X68K『ボスコニアン』の㊙。

1.システム・ディスクをドライブAに，ゲーム・ディスクをドライブBに入れる。コマンド・モードで，

ED B：KAIHATU. ED

で，メッセージが読める。

2.ゲーム・ディスクをドライブAに入れて起動する。すると，星のグラフィックと共に，いつもとちがう曲が流れる。

㊙ X68K『ボスコニアン』の㊙を紹介します。

1.日付をつぎのとおりにする（下記の四つから一つ選んでください）。

① **1月24日**
② **3月14日**
③ **9月29日**
④ **12月12日**

そして，起動させる。

2.時間を夜中の2：00～3：00までの時間に合わせる。

そして，起動させる。

これで，デモプレイ画面に，メッセージがでる。音楽もなるよ。

〔東京都世田谷区・**栗原　豊15才**〕

㊙ X68K『ボスコニアン』の㊙です。

その1.「コード入力キー」をロックしてゲームをすると，サンプリング・ボイスにエコーがかかります。

その2. [ESC]キーでポーズして，[記号入力][登録][HELP]の三つのキーを押すと，メッセージがでます（曲も変わる）。

P.S. 僕としては，『ドラスピ』よりも『ボスコニアン』のほうが，おもしろいと思う。今度は『ラリーX』をだしてほしいです。

〔兵庫県神戸市・**山下佑一15才**〕

北斗の拳

（ENIX）

㊙ PC-88mkⅡFRの『北斗の拳』の㊙です。ハーモニカを取って，じいさんにあげた後に，[SHIFT]と[P]を同時に押すと，ハーモニカの続きが聞けるぞ。

〔神奈川県相模原市・
むっこだよ～12才〕

ホワッツ・マイケル

（マイクロキャビン）

㊙ PC-88SR版『ホワッツ・マイケル』の㊙です。

1.エンディングでマイケル達がおふろに入っているところで[SHIFT]を押すと，ニャジラがでてくる。もう1回押すとセイレーンのボツ・グラフィックが見れる。

2.猫喫茶でコタツ猫がでてくる。

〔宮崎市・荒武和宣16才〕

ボンジャック

（日本ソフトバンク）

㊙ PC-8801mkⅡSR用『ボンジャック』で，[ESC]を押してから「HUDSONSOFT」といっぺんに押すと，画面右に隠れメッセージが!! あれ，これ日本ソフトバンクの作品じゃなかったの？ そういえば，ディスクの読み込みかたがハドソンと同じだなあ……。

〔神奈川県藤沢市・藤本理弘15才〕

麻雀狂時代

（マイクロネット）

㊙ X1版『麻雀狂時代』のちょっとした㊙です。

まず，普通にゲームをはじめます。そして，リーチをかけないで自分でツモったらコマンド・ウインドウを開けて「ロン」とすると，リーチ・イッパツになります。

〔静岡県磐田市・大塚貴幸17才〕


㊙

麻じゃん狂時代スペシャル

まずゲームを始め
その次に　”どくろ”　の所を
マウスで素早く二回押します
すると・・次のような画面が出ます

問．次の英文を訳せ。

a) He is the last man to do such a thing.
b) You will read the news in tomorrow's news paper.
c) It is not correct to wear brown shoes with a morning coat.
d) She would not betray his hiding place to me.
e) This story films ill.
f) He is handy with any tool.
g) Someday a beginning must be made.
h) He drank himself to health.
i) Papukoba wake in full moon night.

$$\begin{bmatrix} 0 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ -x & -y & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} \cos\theta & \sin\theta & 0 \\ -\sin\theta & \cos\theta & 0 \\ 0 & 0 & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 \\ 0 & 1 & 0 \\ x & y & 1 \end{bmatrix}$$

$$= \begin{bmatrix} \cos\theta & \sin\theta & 0 \\ -\sin\theta & \cos\theta & 0 \\ x(1-\cos\theta)+y\cdot\sin\theta & y(1-\cos\theta)+x\cdot\sin\theta & 1 \end{bmatrix}$$

この意味を理解せよ。

〔東京都北区・磯西秀之？才〕

マイト&マジック

（スタークラフト）

㊙ X1-turbo用の『マイト&マジック』で㊙ワザを発見しました。

まず，ダスクのX-0，Y-14の場所でぐるぐる回っていると，「ジェム」と「UNDEAD AMULET」がいくらでも手に入ります。

また，レベルが9以上の僧侶か魔法使いがいる人は，E-4へ行きUNDEADモンスターを相手に経験をたくさんかせげます。

〔大阪府東大阪市・堤　信幸？才〕

㊙ PC-88SR用の『マイト&マジック』で便利な㊙を発見しました。

スーパーキャラの作りかた

ソーピガルの地下のX-2，Y-3のじいさんに巻き物をもらい，それを売ってからじいさんのところへもどって巻き物をまたもらいます。そうしたらキャンプをはります。すると3番目のキャラがスーパーキャラになっています。が，すでに死んでいるのでゴールドやフードをみんなでわけてから，宿でセーブしてやりなおします。つぎに町の外へでて，「飛行」を使って，E-1の北東地方にあるドテカデューン城の中のX-13，Y-15の泉にゴールドを投げ込むとEXPにかわります。これをくり返すとレベルがどんどんあがります。

〔広島市・高垣寿明17才〕

㊙ PC-98版『マイト&マジック』のレベルを，簡単にあげる方法を発見。まず，ソーピガルの地下へ行き，スクロールをもらう。そしてスクロールを店で売り，もう一度地下へ行ってスクロールをもらう。ここでキャンプをしてみると，3番目の人の名前が変わっているので，その人からみんなに，アイテムやお金などを分配する。このとき，お金が何十万かになれば成功。ダスクの町へ行って，お金とひきかえに経験値をあげてもらう。そして再びソーピガルへ行って同じようにお金をため，道場へ行けばいい。これで，すべての魔法を見ることができるのだ。

〔青森県十和田市・附田和享17才〕

㊙ X1版『マイト&マジック』でスーパーキャラの㊙を見つけました。やりかたは，

1.普通に立ちあげ，タイトル画面をだす。

2.ドライブ0と1のディスクを入れ替えてメニュー画面にする。

3.また，ドライブ0と1のディスクを入れ替える。

4.移動のコマンドでエルキューンの町へ行く。

すると，レベル49，ジェム400個，HP，SP無限，バックパックと手にいっぱいの装備（スモール・シールドなど）というキャラができてしまいました。

名前はムチャクチャですが，セーブして名前を変更すればマシになるでしょう。

〔奈良県北葛城郡・
岩崎くんありがとー14才〕

㊙ MSX2版『マイト&マジック』のH.P.増殖法。

まず，8-2，8-4にあるホワイト・ウルフの洞窟に行きます。そして12-10の毒針のところで[R]キーを押します（要するに休む）。するとH.P.が2倍になるので，2～3回[R]を押せば，H. P.が満タンになるはず。そうしたら，一度宿でSAVEし（途中で[R]を押したりするとH.P.が元にもどる）一度RESETします。これでつぎからはH.P.の化け物と化したキャラクターでゲームができるわけです。

〔宮城県名取市・N1000 19才〕

魔界村

（アスキー）

㊙ PC-8801mkⅡSR用『魔界村』で隠しコマンドを発見。ゲーム中に，[ROLL-UP]を押すと，武器をいろいろ変えられる。

〔東京都杉並区・加藤　崇？才〕

㊙ FM-7の『魔界村』で㊙を発見しました。

①ラウンド・セレクト

まずはじめに[ESC]を押して，つぎに行きたい面の数字を押します。すると，その面からできます。

②敵を消滅させる

まずはじめに[ESC]を押してつぎに[←]を押すと敵がいなくなります。このコマンドは，1面につき1回しか使えません。

〔山口県防府市・広中敬三？才〕

まじゃべんちゃー

（テクノポリスソフト）

㊙ X1版『まじゃべんちゃー』の㊙です。普通にゲームを立ちあげ，デモがはじまったら以下のキーを押します。

I：お知らせ

N：出演者の名前を表示

F：メッセージ

M：NO INTRODUCTION MODE

また，テンキーの・を押すとMajaventure EASY GAME MENUとなり1～7の数字が表示されます。この数字を押すと好きな対戦相手を選ぶことができます。

〔静岡県磐田市・**大塚貴幸17才**〕

㊙ 僕は，PC88の『まじゃべんちゃー～ねぎ麻雀』の裏ワザを発見した！

やりかたは，デモ画面のとき，以下のキーを押す。

①***キーを押す**：メニューに入る(好きな相手からはじめられる)。

②**－キーを押す**：一部と二部をパスできる。

③**Pを押す**：パスワード入力画面になる。

なお，③のパスワードについては，あまり（というか，まったく）わかっていない。わかった人は，このコーナーに投稿してください。

ところで，INFBキー（どれも小文字）を押すと，いろんなメッセージが見れるぞ！

〔東京都豊島区・**こーてつジーグ15才**〕

㊙ PC-88版『まじゃべんちゃー～ねぎ麻雀』の㊙テクを見つけた。それはテンパイしてもリーチをかけず，そのままヤミテンにする。そして，アガリ牌をツモったらリーチをかけてロンを押す。ほら，ダブルリーチになったでしょ。ただし，チー，ポン，明カンはだめ。

〔東京都世田谷区・
リキッドペーパー14才〕

㊙ こーてつジーグ君。君はまだアマイ！

というわけで，**第1表**が『まじゃべんちゃー』の特殊コマンド一覧表です。

〔!〕のモニターSP-1002は，ほとんど本物と同じで，SS，SG，LOAD等のコマンドを，ちゃんと受けつけます（さすがにFDはムリでしたが）。

ちなみにGOTO＄1200でデモ部分にもどります。

〔z〕のCOMMODOR BASICはPOKE59468，14で，デモにもどる以外は，何を入れてもSYNTAX ERRORになります。

さて，〔p〕の復活の呪文ですが，これは**第2表**を見てください。

この表に載っていることばを入れると何らかの反応がありますが，これらは，ただこれだけで，単なるウチワネタのようです。

㊙ '87 4月号 まじゃべんちゃー
こーてつジーグさんの追加版!!
Pの時のパスワードは"ハアト(spc)トレロ"です。
女の子のハートがとれるようになる。
小文字ですョ
「(カッコ)キーを押す：エンディングになる。
Qキーを押す：他のディスクをブートする。
Sキーを押す：ハイスコア表示後
友くしコマンド表示
Xキーを押す：トレーニングモード
(かんたんなゲーム)
!キーを押す：コマンドモード(うそ)
コマンド SS 音OFF
SG 音ON
GOTO$1200 ゲームにもどる（スペースはあけない）
GOTO$0000 コマンドモードの最初へ
LOAD 何もおこらない(フェイント)
Zキーを押す：BASICへもどる。(うそ)
コマンドモードと同じくフェイントで
実はまじゃべんちゃーのプログラム中
にあるのです。
POKE59468,14 でゲームにもどる。
(スペースはあけない。)

〔京都市右京区・**石田　均18才**〕

《第1表》「まじゃべんちゃー」特殊コマンド一覧表

〔*〕……………………………………………メニューに入る
〔!〕……………………………………………モニターSP-1002に入る
〔b〕……………………………………………メッセージ表示
〔「〕(カギカッコ)………………………………エンディングに飛ぶ
〔—〕(マイナス)…………………………………「そのころ，江戸の町の…」からはじまる
〔q〕……………………………………………他のディスクをブート
〔s〕……………………………………………ハイスコアを表示
〔z〕……………………………………………COMMODORE BASICに入る
〔i〕……………………………………………メッセージ表示
〔n〕……………………………………………メッセージ表示
〔f〕……………………………………………メッセージ表示
〔x〕……………………………………………トレーニング・モードになる
〔_〕(SHIFTを押しながらカナの「ロ」)……第2部（雀荘）からはじまる
〔p〕……………………………………………「復活の呪文」に入る
〔m」……………………………………………イントロダクションの有無の切替え
(すべてデモ中に押してください)

《第2表》復活の呪文

ナオ	タンヤオ	ハヤシ	オキシゲン	オニオン
サカイ	アナ	クマ	エックスケイデイ	パワア
ヤマモト	キキヨウヤ	ワタナベ	ナベサン	ヤマセ
タナカ	カミ	カミタマ	タナカサマ	テクノポリス
カセ	サノ	マリコ	イシイ	オオウチ
ウチダ	ウエノ	サイトウ	オクヤマ	ミヤナリ
ナムラ	オガサワラ	ミズカミ	キクチ	ケイコ
コシロ	コシロン	ミヤスギ	オオスガ	オカザキ
ヒンシュク	スライムクン	ラビット	コミケ	テイコク
セガ	テクノス	タイトー	カプコン	デコ
コナミ	ナムコ	アタリ	ニチブツ	テクモ
シンニホンキカク	アイレム	ニホン　アミューズ	ウッドプレイス	ウイリアムズ
ワタナベ	ユウコ	アサノ	ウチダテ	キタノ
ハチオウジ	ウラワ	シブヤ	タジリ	カワノ
ヤマネ	アルゴス	チバ	サイタマ	キガワ
コナミ　ナムコ	スズキ	イイズカ	タマプラザ	トコロザワ
コサカイ	フジオカ	ハアベシイ	タコタコ	シュウル
ワギヤン	トヨダ	メイダイマエ	カルテット	オチテユクー
フジワラ	エニックス	アナクン	ハーフリータ	プチパンドラ
ロリポップ	レモンピープル	ペパーミントコミック	ブリッコ	アプリコット
ページワン	アゲチャウ	アリスクラブ	ホットミルク	イケナイコミック
メロンコミック	エースファイブコミック	ピオ	キャロット	ファンロード
プチアップルパイ	センノナイフ	ニンテンドウ	シーガル	ヤムゼ
サンデンシ	サンリツ	トモス	イダ	ハドソン
ジントク	ハリアー	ロイヤルデンシ	コンプティーク	ログイン
アイオー	ミル	トル	キク	ハアト　トレロ

魔神宮

（ザインソフト）

㊙ X68000版『魔神宮』の㊙です。武器，防具が破損していても，直すお金がもったいないと思っている人へ。

ただ，仲間に渡して，その後に返してもらうだけでOK！

〔三重県鈴鹿市・**K.n16才**〕

㊙ X68000用『魔神宮』の㊙です。FIGにLONG SWORDとSMALL SHIELDの二つを同時に装備させようとすると，「SMALL SHIELDはそうびできない」と表示されて，SHIELDのほうをはずされてしまいますが，それを何度もくり返していると，A.Cがどんどんさがります。同じことが，もっと高価な武器でもできますので，試してみてください。

〔神奈川県横浜市・**経営絶利㈲16才**〕

マスター・オブ・モンスターズ

（システムソフト）

㊙ PC-88版『マスター・オブ・モンスターズ』で，なんと！というほどでもない㊙です。

リセットして立ちあげるときに，[F6]キーを押しながらだと，異常に早く立ちあがります。副作用として，ゲーム中いちいちファンクション・キーを押すたびにディスクを読みにいってしまいます。

なお，[F3]キーを押しながらだと，適当に早く副作用もありません。

〔埼玉県久喜市・**松本茂樹？才**〕

Mr.プロ野球

（クリスタルソフト）

㊙ PC-88SR用『Mr.プロ野球』で優勝するための必勝法を教えます。

その1：ボーナス・ポイントは指導力を中心に振りわける。

その2：スコアラー忠誠度をあげて，相手チームへの戦力をあげる。

その3：ホームランを打たせるために，選手忠誠をあげる。

その4：球場設備をあげるとホーム・グランドでの試合では，お金がとてももうかる。

その5：ドラフト会議で，まず1人獲得して，そのあと例の「ステップ数を増やす方法」を使うと，また，ドラフト会議があります。あとはこれをくり返せばOK！

P.S. 僕は83勝31敗6分けでLIONSを優勝させました。

〔愛知県小牧市・**SAFE-WALK14才**〕

㊙ PC-88SR版の『Mr.プロ野球』で，コマンドのSTEP数を増やす㊙を発見しました。

まず，『Mr.プロ野球』を立ちあげます。そして，ドライブ1からゲーム・ディスクを抜きます。そこで試合を選び，ドライブ2が書き込み終わったとき（ドライブ1のアクセス・ランプが目印）にリセットを押します。再び『Mr.プロ野球』を作動させてSTEPを見ると増えているはずです。負けはつきません（これは後援会なども書き込まれるので，すぐに増やせます）。

〔愛知県小牧市・**SAFE-WALK14才**〕

㊙ PC-88SR用『Mr.プロ野球』の㊙です。

コマンドの「酒宴」で，「どこで飲むか？」のとき，4以上の数字を入力すると，ちょぴりバグッぽくなりますが，お金を払わずにすみます。

P.S. ぼくは今，48勝4敗2分で首位を独走中でーす。

〔東京都品川区・**山田晃久13才**〕

㊙ PC-88SR版『Mr.プロ野球』の㊙です。

1．魅力をタダであげる方法

まず，普通にはじめて，コマンドにします。そして，酒宴を選びます。そうしたら，1.小料理屋　2.キャバレー　3.高級クラブの1～3以外の数字を入れてリターン・キーを押します。すると，お金は減っていないのに魅力が増えているはずです。

2．出場停止を解除する方法

選手が，ケガやスキャンダルに巻き込まれて何試合かでれなくなったとき，STEP数を増やす方法を使えば直ります。たとえば，3試合出場停止の場合は，STEP数を3回増やしてやれば出場できます。

〔大阪府枚方市・**武　豊？才**〕

㊙ PC-88版の『Mr.プロ野球』で60試合終了時のトレードが何人もできる㊙を見つけました。

まず，60試合を終わらせるとトレード画面になります。そして1人トレードして，プログラムディスクを抜いて試合をします（コマンド増やしと同じ）。リセットを押して立ちあげるとまた，トレードの画面になります。すると最初にトレードした人は，もうチームの中にいて，また他の人をトレードできます。これをくり返せば最強打線と最高の投手陣ができます（2～3本のホームランを1試合にうてる）。

〔東京都小平市・**鈴木信行16才**〕

ミッド・ガルツ

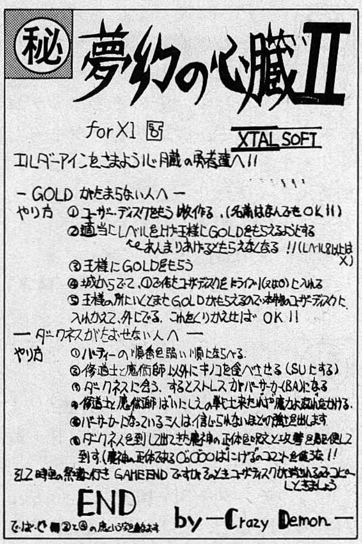
（ウルフチーム）



〔東京都江東区・**シュリーテ・ホワイト19才**〕

夢幻の心臓II

（クリスタルソフト）



〔神奈川県藤沢市・Crazy Demon？才〕

迷宮への扉

（電波新聞社）

㊙ ぼくは「迷宮への扉」で，もう一つのエンディング？を発見しました！やりかたは簡単！INTが19以下のときにドラゴンを倒してエクスカリバーを取る。

これだけでOK。あとはやってみてからのお楽しみ！

〔神奈川県川崎市・**岩沢郁仁？才**〕

㊙ 『迷宮への扉』for MZ-1500のパスワード解読法を発見しました。

名	名	名	名	体	こう	防	ス	知
ま	けい	金①	金②	フ	レ	武	防具	チ

名➡名前　チ➡チェックサム
こう➡攻撃力　体➡体力上限値
ス➡スピード　防➡防御力
ま➡魔力　知➡知力
金➡お金　けい➡経験値
武➡武器　フ➡フード（食料）
防具➡防具

①数のかぞえかたはBが1で，田は90で最高です。
②金（1）が一つで90です。
③体力の上限値は8の倍数にしてください。
④職業はA＝農民，B＝戦士，C＝商人，D＝魔術です。
⑤チェックサムはパスワードをすべて足した数です。
⑥武器（防具）はベーマガ87年3月号の広告の表のNo.の数を①の方法で読んだものです。

〔群馬県高崎市・**馬田武治12才**〕

女神転生

（日本テレネット）

㊙ X1版『女神転生』で㊙を発見しました。タイトル画面がでているときに，ESCキーを押すとミュージック・モードになります。

数々のBGMを聞くことができますが，BGM演奏中に，もう一度ESCキーを押すと，今度は『女神転生』とは，まったく関係のない『GAME-2』というシューティング・ゲーム・モードになります。すっごくおもしろいので，ぜひ，お試しを！（まるで，昔のPC-8001のゲームみたい）。

じつは，このことはディスク1とディスク2を入れかえることで，見ることができるので，くわしくはそちらのほうをどうぞ。

最後に，この『GAME-2』の面セレクトの方法ですが，これは，ジョイスティックを上へ倒し，トリガ2を押したままトリガ1を押すとできます。

〔神奈川県横浜市・**橋本　圭15才**〕



〔新潟県十日町市・**村山　忍14才**〕

㊙ MSXの『女神転生』で㊙を発見しました。

①CTRL，シフト，CAPS，スペース，B，N，M，G，H，J，K，，を同時に押すと，フロア・ナンバーが進んでいきます。
②CTRL，シフト，CAPS，スペース，Y，U，N，M，，を押すと，今度はフロア・ナンバーがもどっていきます。
③ケルベロスを助けていないとき，CTRL，シフト，CAPS，スペース，Y，U，B，N，M，H，J，，を同時に押すとケルベロスが出現します。出現時間は99です。出現可能時間が減ったら，また押すと99にもどります。
④F1，F2，F3を同時に押すと，左右にしか動けないけど壁をすりぬけることができます。
⑤ESCキーを押すと，フロアのマップが見れます。

〔奈良県天理市・**笠松　豊15才**〕

㊙ FM77AV用『女神転生』のミュージック・モードを見つけました。

やりかたは，タイトル画面のとき，BREAKを押したままESCを押せばOK！たぶんリセットしなければ元にもどらないでしょう。

〔兵庫県西宮市・**佐々木義道15才**〕

めぞん一刻

（マイクロキャビン）

㊙ ぼくは，PC-88の『めぞん一刻』で㊙テクを発見しました。

まず，トイレに入ります。入ったあと，ゲーム・ディスクAを，1回以上セーブしたデータ・ディスクと交換します。そして，“用をたす”“セーブする”をやってください。

すると，なっなんと！あの管理人さんがセミヌードででてくるではないか!? みなさんも一度ためしてみたらどうですか？

〔愛知県知多郡・**南野命？才**〕



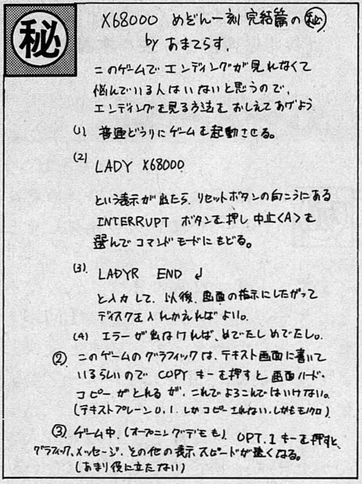
〔埼玉県深谷市・**大澤啓介16才**〕

㊙ MSX2用『めぞん一刻』で，エンディングの曲を聞く方法を発見しました。まず，普通にスタートさせてタイトル画面にする。オープニング曲が流れたら，ROMカセットを本体から抜き取りスペース・キーを押す。しばらくすると制作者の名前などが下に表示されていくので，そのとき再びカセットを差し込むのです。ただし，あまりやらないほうがいいと思います。

〔福島県河沼郡・**唐沢　修15才**〕

めぞん一刻　完結篇

（マイクロキャビン）


秘

X68000 めぞん一刻 完結篇の㊙
by あまてらす.

このゲームでエンディングが見れなくて
悩んでいる人はいないと思うので，
エンディングを見る方法をおしえてあげよう

(1). 普通どうりにゲームを起動させる。

(2) LADY X68000

という表示が出たら，リセットボタンの向こうにある
INTERRUPT ボタンを押し 中止<A>を
選んでコマンドモードにもどる。

(3). LADYR END ↵

と入力して，以後，画面の指示にしたがって
ディスクを入れかえればよい。

(4) エラーが出なければ，めでたしめでたし。

② このゲームのグラフィックは，テキスト画面に書いて
いるらしいので COPY キーを押すと画面ハード・
コピーがとれるが，これでよろこんではいけない。
(テキストプレーン 0，1，しかコピーされない，しかもモノクロ)

③ ゲーム中，(オープニングデモも)，OPT.1 キーを押すと，
グラフィック，メッセージ，その他の表示スピードが速くなる。
(あまり役に立たない)

〔北海道札幌市・**あまてらす？才**〕

㊙ X68000版『めぞん一刻・完結篇』で簡単にエンディングを見る方法。

ドライブ０とドライブ１に，それぞれ『めぞん一刻』のNo.0とNo.1のディスクを入れて，普通に起動する。

A>echo off

とでたら［BREAK］キーを押し，コマンド・モードのコマンド待ちにする。

コマンド待ちになったら，

LADYR/S END

と入力し，リターン・キーを押す。そして，画面表示にしたがってディスクを入れ換えるとエンディングになる。

〔福島県豊前市・**宇都宮勝美？才**〕

㊙ X68000版『めぞん一刻・完結篇』のBGMとADPCMの音を聞く方法です。

まず最初に，ドライブAにシステム・ディスク，ドライブBに『めぞん一刻』のNo. 0ディスクを入れる。

1．BGMを聞く方法

A>B：
B>¥SYS¥OPMDRV.X
B>COPY _OPM¥ファイル名.OPM OPM（ファイル名は，ICHINOSE, CINEMA, KANASHIMI, FUKUZATSU, YOAKE, SUKISA, NEGAI, KYOKO, ENKAI, HABURASHI, KAIENのどれかを入力する）

2．ADPCMを聞く方法

B>COPY _PCM¥ファイル名. PCM PCM（ファイル名は，HONTOUWA, SHIKKARI, AETE, GANBA, NANIYOMOU, MOUGODAISAN, ANATADAKE, ATASHINEのどれかを入力する）

〔栃木市・**毛塚健次16才**〕

㊙ X68000版『めぞん一刻・完結篇』でヘビメタ版・サザエさんを聞く方法。

ドライブAにOPMDRV. Xの入ったシステム・ディスクを，ドライブBに『めぞん一刻』に付属の「SAVE_MAISON2」のディスクを入れる。そうしたら，コマンド・モードを立ちあげて，下記のコマンドを入力する。

A>COPY B：¥_OPM¥SAZAESAN. OPM OPM↵

〔栃木市・**毛塚健次16才**〕

㊙ X68000版『めぞん一刻・完結篇』の㊙です。

①まず，システム・ディスクを立ちあげ，そして，抜き取ります。それから，N00_MAISON2とSAVE_MAISON2を立ちあげます。そうしたら，N00のほうのSYSを開けて，opmdrv.Xとfloat2.Xを実行します。つぎにSAVEのほうのBINを開けてMAISON3.Xを実行します。すると，『めぞん一刻・番外編』というアクション・ゲーム（かなぁ）ができます。

②四谷さんにはしごをもらって，最終日に屋根へ行くと，「耳をすます」というコマンドがでて，響子さんのサンプリングの声を聞くことができます。

〔京都市・**大三元字一色15才**〕

㊙ PC-88SR用『めぞん一刻・完結篇』で隠れキャラを２人見つけました。

一の瀬賢太郎：一の瀬さんが１号室にいないときに１号室に入る。たとえば，２号室から裏手にまわり，１号室に入る。

一の瀬のおじさん：最終日の前日の宴会のあとで１号室に行く。

早い者勝ちの情報だと思いますが…。

〔富山市・**山本嘉則16才**〕

㊙ PC-98版『めぞん一刻・完結篇』の㊙です。

宴会中に朱美さんと話しつづけると，カップ酒がたくさん手に入ります。これで住人のおいはらいが楽です。

P. S.　一の瀬さんの名前が説明書と原作と漢字がちがうような気がする。

〔愛知県蒲郡市・**足立泰章17才**〕

㊙ PC-88SR用『めぞん一刻・完結篇』の㊙です。

まず，宴会中に押入れに入り，カップ酒を二つ使うと，ビールが３本もらえます。

また６日目の終わりに「あなたの五代度チェック」があり，そこにでる文の種類を４種類発見しました。

1. 普通にやっていればでるパターン。
2. 持ち金を０にして，どっかでツケをしているパターン。
3. 八神から手紙をもらっているパターン。
4. 手紙をもらっている状態で，管理人室に行かずにその日を終わらせると隠しグラフィックが見られます。

〔神奈川県横須賀市・**大橋達也14才**〕

㊙ X1版『めぞん一刻・完結篇』の㊙とは直接関係のない㊙です。

まず，X1のシステム・ディスク（CZ-8FB01V2.0）を立ちあげ，FILES↵，そしておもむろに「Device Dump. Uty」を走らせ，画面がでたらシステム・ディスクを『めぞん…』のディスク１と交換，O↵としてください。すると，16進HEXDATAの後ろに，制作者のメッセージ（らしいもの）が書かれています。ただ，それだけなんですが……。

〔大阪府摂津市・**松村一朗18才**〕

メタルギア

（コナミ）

㊙ ぼくは，MSX2の『メタルギア』でお得な技を見つけた。

電気ショックの道を通るときいちいちリモコン・ミサイルでつぶさなくてもいい方法。まず，［F1］キーでポーズをかけ，セーブまたはロードモードを選び，［ESC］を押して解除する。すると，なんと，まぁ！ノーダメージで通れるではないか!!

〔大阪府枚方市・**浦崎　学14才**〕

YAKSA

（ウルフチーム）

㊙ PC-88版『YAKSA』のミュージック・モードで㊙を発見しました。

まず，マニュアルどおりに「MUSIC MODE」にします。そして，つぎのキーを押すと，それぞれの働きをします。

F1……DISK NO.がスキップする
←……BACK（1曲もどる）
→……FFWD（1曲進む）
スペース…今聞いている曲のはじめにもどる
リターン…スペース・キーの場合と同じ

以上です。また何かあったらレポートしますので，よろしくお願いしまーす。

〔神奈川県相模原市・**鈴木　智？才**〕

㊙ PC-88VA『YAKSA』で海上手形を250個にする方法を発見しました。

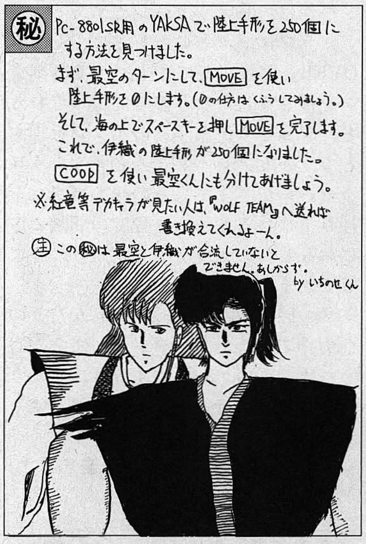
まず，海上手形をとにかく少なくします。そうしたら少しずつ海上で動かしていると0になり，さらに少しずつ動かしていると250個になります。

〔栃木県那須郡・**西沢文夫16才**〕

㊙ PC-88SR版の『YAKSA』で㊙を発見しました。

ディスク3を立ちあげて，ミュージック・モードに入り，カナキーをロックして「まりな」と押すと，ゲーム中にでるCGが，すべて（？）でます。

〔山口市・**のりピ～ちゃん？才**〕



〔大阪府箕面市・**一之瀬喜博15才**〕

㊙ PC-88用『YAKSA』でスペシャル・アイテムを半永久的に使う方法です。

①半永久的に使用したいアイテムを装備する。
②それを使わずに，ストラテジ・シーンへもどる。
③そのアイテムをもう片方の人に渡す（これでアクションすればいい）。

ただし，他のスペシャル・アイテムを装備したり，半永久的にしているのと同じアイテムを取ると効果はなくなります。

〔長野県小県郡・**赤堀誠志15才**〕

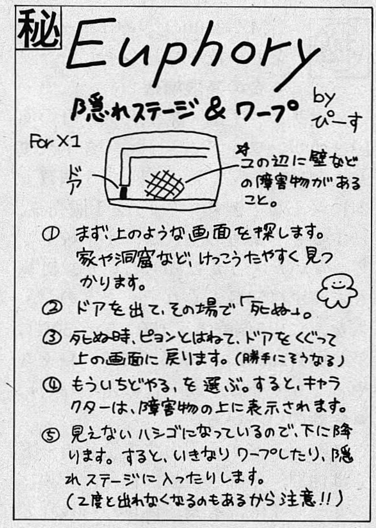
ユーフォリー

（システムサコム）

㊙ X1版『ユーフォリー』で，㊙を発見!!

①兄が飛べるようになった後，妹が「ヒントかい……」に「なんだとぉ!」というと，体力が増える。
②ディバッドを倒した後，家に帰らずに，左側の果ての水路の向こうの町の青い男の人（？）に，赤い指輪を持って話しかけると，未使用ext.のアイテムをくれる!!

〔神奈川県相模原市・**火魔神？才**〕



〔埼玉県所沢市・**ぴーす15才**〕

ライトニング・バッカス

（メサイヤ）

㊙ X68000版『ライトニング・バッカス』のミュージック・モードを見つけました。

メサイヤのタイトルが消え，ライトニング・バッカスのタイトルが表示されたら，CTRLキーをしばらく押し続けてください。

MUSIC1～7のウインドゥが表示されますのでマウスで選んで，左クリックすると演奏を開始します。

右クリックでゲーム再開です。

〔茨城県つくば市・**Yatsube？才**〕

ライレーン

（BPS）

㊙ 『ライレーン』の最終面を見れる㊙を教えよう。

ドライブ1にライレーンのマスター・ディスクを，ドライブ2に電波新聞社の『ナイザー』のディスクを入れ，リセットを押す。ゲームがはじまったら右にどんどん行ってみよう。PC-88シリーズです。

〔大阪府堺市・**山下節郎？才**〕

㊙ FM-7版『ライレーン』の隠しコマンド集です。

ゲーム中に，

①PF1，PF2，PF3，PF4を押すとフル装備
②PF1，PF2，PF4，PF5と押すとマップ表示
③PF5，PF4，PF3，PF2と押すとBGMのON／OFF
④Jを押すとジョイスティック，キーボードの切り換え
⑤ブート時にESCを押しておくと，ハイスピード・モード以上です。

〔京都市・**大亜宏門？才**〕

ラプラスの魔

（ハミングバード）

㊙ PC-88SR版『ラプラスの魔』の㊙です。屋敷内，または城内で，「けんいちろうくさかべ」と入力すると，表示ウエイト（時間）を変えられます。また，「魔法のつえ」というアイテムを霊能者に持たせると，精神戦闘のとき，約半分のMPで今までとほぼ同じダメージをあたえることができます。

〔埼玉県上尾市・**H. W. ルイ18才**〕

㊙ PC-88SR用の『ラプラスの魔』の㊙というか㊎を見つけました。

このゲームではお金が重要なポイント。写真をとると金は入るのですが，すずめの涙。そこで，お金をためる方法を教えましょう。

とった写真をパーティに入っていない（要するにホテルにいる）キャラにあずけて1枚ずつ売ってみましょう。なんと！一度に売る値段の約3倍は高く売れます。

私はこの方法で，城でとった写真10

枚を1枚ずつ売ったら，普通は750＄なのに，3,000＄ぐらいで売れました。

〔埼玉県大宮市・**梅沢拓也12才**〕

ラストハルマゲドン

（ブレイングレイ）

㊙ ディスク7枚組の超大作，PC-88SR版『ラストハルマゲドン』の㊙を見つけた！

石板の上空で[5]のキーを押しっぱなしにすると，敵に会わずに時間が過ぎる。これで，体力があぶないときも安心。

〔大阪府天美東・**谷　祐司11才**〕

㊙

PC－9801（2HD版）用のラスト・ハルマゲドンで、156種類すべてのモンスターを見ることができる㊙です。（月刊マイコン88年11月号のユーティリティ“USYS．COM”が必要です。）
まず、MS－DOSを立ち上げて、“USYS．COM”を実行します。
そしてラスト・ハルマゲドンのCディスクをBドライヴにセットして、“SYMDEB”あるいは“DEBUG”を起動します。
そして以下のように打ってください。

```
f 100 19b ff↲
n b:ホ↲
r bx 0↲
r cx 9c↲
w↲
```

これでCディスクを立ち上げてモンスター図鑑を見ると、すべてのモンスターを見ることができます。
たぶん2DD版でもファイル“ホ”に相当するもの（日付がソフトを買った日よりも後で156バイトのサイズのもの）を上記のように書き換えればできると思いますが、責任は負いかねます。
なお、バックアップをとったディスクで行うことをお勧めします。
P．S．
ファイル“SAVE．DAT”をコピーしておけば、新たにプレイしても前のデータを残しておけます。

〔大阪市・**上野洋三？才**〕

リバイバー

（アルシスソフト）

㊙ 『リバイバー』は人殺しを1回すると，正義のパラメータが60％マイナスされます。また，悪人などを殺すと，このパラメータは，何％かあがりますが，50％以下になると人は話をしなくなり，0％以下になるとゲーム・オーバーになります。

ところでX1用『リバイバー』の㊙ですが，オープニングでジョイスティックのABボタンを同時に押すとBGMを選べます。

〔北海道札幌市・**海が好き18才**〕

㊙ PC-8801用『リバイバー』の㊙です。まず剣を買います。そして，な，なんと！あのラビスタークを殺してしまうのです。すると，あとに石が現れますが，その石はラビス・ストーンといって，これを使うと，どこにでも好きなところへ行くことができるのです（ただし，途中プレイのゲーム中でないとよそへ行けない）。さらに，そのことを人に話すと無視されてしまい，その人も殺すと，サダリアーンがでてきてゲーム・オーバーになってしまいます。たいしたことではありませんが，お遊びでやってみてください。

〔徳島県松茂町・**断么九16才**〕

㊙ PC-8801mkIISR用の『リバイバー』でミュージック・モードを発見しました。

やりかたは，デモ中にリターン・キーと[ESC]キーを同時に押すだけ。

あとは，ミュージック・ナンバーを聞いてくるので，1～21の中から選び，リターン・キーを押せばBGMを聞くことができます。

〔東京都大田区・**梅崎一成13才**〕

㊙ MZ-2500の『リバイバー』で，楽しい技を発見しました。

●金の無限増殖

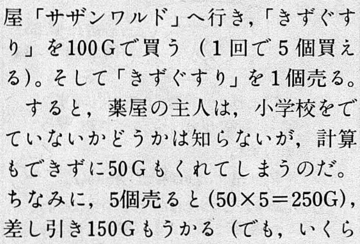
ハシリオン王国・アイドラの町の薬屋「サザンワルド」へ行き，「きずぐすり」を100Gで買う（1回で5個買える）。そして「きずぐすり」を1個売る。

すると，薬屋の主人は，小学校をでていないかどうかは知らないが，計算もできずに50Gもくれてしまうのだ。ちなみに，5個売ると（50×5＝250G），差し引き150Gもうかる（でも，いくらやってもサザンワルドは破産しない）。

●会話のいろいろ

キーボードから入力する会話モードでは性別，年齢，種族，住所，家族，スリーサイズ，身長，体重，特技などの質問や，「アルシスをしってる？」「じゃあな」「あばよ」「ごめん」「ばいばい」「ゆるして」「ばか」「BYE-BE」など，まだまだいろいろな会話が楽しめます。

〔千葉県・**高橋弘太15才**〕



リボルティーII

（風雅システム）

㊙

『REVOLTY II』「X1/X1-turbo」
風雅システム
［RevoLTY II 7,800円］
（まっていたぞ～）
・面セレクト！
・無敵モード！

PLAY中に「CAPS」keyと「かな」keyをロックし「SHIFT」＋「CTRL」＋「GRAPH」＋「ヌ」～「ー」を同時に押下す。
「ヌ」を選択の場合は2面。「ウ」の場合は5面へ。
「エ」隠し面①へ。（クリア後に暴走）隠し②もある。
「オ」宇宙面前半（6面）・敵本星（8面～12面）をセレクトするとき必ず一旦「ユ」を選択してからディスク交換メッセージをだしドライブ1のフロッピーを3枚目に入れ替えてから9面以降を選択。
※無敵モードについて。無敵モードは存在するがこれをしってしまうと1時間以内にクリアしてしまってREVOLTY II本来のたのしみがなくなるので今回はヒントだけにしておく。①＋②＋③＋「かな」「CAPS」そして[illegible]keyを押す。それだーけ。
※REVOLTY IIをもってない人すぐかうのみ。 Written by Satoshi

〔新潟県新発田市・**新保　聡18才**〕

㊙ X1用『リボルティーII』の㊙です。まずは㊙ワザ。

自機のオプション・ウェポンがレーザーで，ボスキャラからよくでてくる赤い弾が自機の真下にきたときにレーザーを撃つと，その赤い弾は勝手に爆発します。

つぎは，㊙メッセージです。

グラフィックといっしょに「GAME OVER」の表示がでても，トリガボタンを押さずにかなりの時間待っていると，「ジョイスティックのボタンを押すともう一度プレイできるぞ」というメッセージがでます。その後もボタンを押さずにいると，ある程度の間隔ごとにおもしろいメッセージがつぎつぎにでてきます。

P.S.『リボルティーII』は，かなりの力作です。自分でプレイしてみなければ，このゲームのすごさはわかりませんよ。持っていない人は，すぐ買いましょう。

〔熊本県人吉市・**豊永圭志？才**〕

リングマスター

（ホビージャパン）

㊙ PC-98版『リングマスター』で㊙を発見しました。ゲームをはじめてから，キャラクターの名前などを変えられる技です。まず，ゲームをはじめてから「終了」コマンドに合わせて終了します。そして「OMAKE」と入れると，名前などいろ

いろ変えられます。

〔北海道網走市・**関谷友邦12才**〕

ルクソール

（日本テレネット）

㊙ FM77AV用『ルクソール』の㊙です。

THIS SIDEだけをやる方法

普通にゲームをスタートします。そして，すぐに２枚目のディスク（ディスク１）をぬきます。あとは，OTHER SIDEのときだけディスクを入れればOKです（ディスクを読み込んだらスグぬく）。

※THIS SIDEのときも，ぬくと一風変わったルクソールが楽しめます（OTHER SIDEのときは，30～50秒待ってください）。

〔東京都西多摩郡・**けんぼう16才**〕

㊙ FM77AV用『ルクソール』の㊙を発見しましたので，発表します。

その１：いきなりエンディングを見る！

①ドライブ０にディスク１を入れ，リセットを押す（このときディスク２は入れていない）。
②タイトルがでたら，すかさずスペース・キーを押す。
③「STAGE 1 THIS SIDE」と表示された直後，きっちり15秒してからドライブ１にディスク２を入れる。

その２：ゲーム中のミュージックを変更！

①その１と同じように，ディスク２を抜いたままリセットを押す。
②タイトルがでて[PF1]を押した後，すぐスペース・キーを押す。
③５秒してからディスク２を入れる（ステージ１のTHIS SIDEのみ，ミュージックがかわります）。

〔青森市・**ボツだめ会員No.012？才**〕

㊙ 『ルクソール』のCDモードを発見しました。タイトル画面が表示されているときに，[F5]キーを押します。

すると，CDコンポのグラフィックがでて，BGMが聞けるのです。

〔愛知県名古屋市・**高野　勉15才**〕

■**山下**：いやー『ルクソール』ってのもなつかしいゲームだなあ。縦スクロールと３Ｄ面が交互にでてくるシューティング・ゲームだったよね。ちょっと弾が見ずらかったっけ。

レイドック

（T&Eソフト）

㊙ X1版『スーパーレイドック』の㊙。

最終面の親玉を倒した後（爆発音がして，親玉が口をパカパカしている間），エンディングになる前に，壁にめり込んで死ぬ（少しもったいない）。

すると，無人のエンディングになり，なんと，脱出シーンがないのに星が爆発してしまうのだ！これは笑える。

〔神奈川県小田原市・**美形尾死村？才**〕

㊙ X1用『スーパーレイドック』で，ゲームをはじめてすぐオプション・ウェポンがぜんぶ使える！かもしれない方法です（僕はできました）。

①名前を適当に10個入れ，セーブする。
②つぎにプレイヤーを選ぶとき，普通に名前を表示させ，このときデータ・ディスクと，ディスク１，２のどちらかとを入れ換える。
③プレイヤーを選び決定する。

このようにすると，名前はヘンでも，かなり強いキャラクターができます（僕の場合，レベル99，オプション・ウェポン全部というのができました）。これを行なうと，14面以上の面数が，むちゃくちゃになりますし，階級がもらえるかどうかもわかりません。あしからず。

P.S.　僕は普通にゲームをすると，レベル70ぐらいにしかなりません。むずい！

〔岡山県勝田郡・**Lache sis16才**〕

㊙ MZ-2500用『レイドック』の㊙を発見しました。

ゲーム中に[ESC]キーを押しっぱなしにすると，普通[ESC]キーはポーズがかかるんだけど，こうするとゲームのスピードがおそくなって，かなり楽になります。

このやりかただとレベルがあげやすくなりますが，１面クリアするのに非常に時間がかかります。

〔神奈川県川崎市・**江口忠士14才**〕

㊙ X1版『スーパーレイドック』の㊙です。

その１：ステージ７の最後でスクロールしなくなってから上方へ行き，左右へ動きながらジョイスティックのⒷボタンを押し続けていると，爆発音と共に溶岩（？）がでなくなります。

その２：ステージ11のどこかにある「Z80A」という地上物を撃つと，シールド・エネルギーが500くらいアップします。

その３：同じくステージ11の最後で，地上物をすべて倒す瞬間に右上に行き，ダメージを受けながら右下まで行きます。すると中央にある穴に自機が入るはずが，なんと入らなくなってしまいます。

〔三重県員弁郡・**バブ水谷？才**〕

㊙ MSX版『スーパーレイドック』で㊙テクニックを発見しました。

MSXのカートリッジ・スロット１に『スーパーレイドック』を，カートリッジ・スロット２に『ディーヴァ』を入れると，いろいろなメッセージが見れます。隠れキャラを捜すときなどに便利ですよ。

〔東京都大田区・**幸運私真矢23才**〕

㊙ MSXの『スーパーレイドック』で隠れキャラを発見しました。

ステージ７の最初の海から半分くらいまで行ったら，画面の右から1/3ぐらいのところでBULLPUP（DOUBLEでも可。CONDORはだめ～っ）を使って撃ちまくっていると，ネッシー（？）が出現する。

すると，最後のボスのいる火山でスクロールが止まって，しばらくすると火山が岩をださたくなる。これで，ボスは楽勝！

〔北海道札幌市・**真坂孝太郎？才**〕

㊙ FM77AV版『レイドック』で，つぎの二つの㊙を見つけました。『レイドック』を持っている人は，ぜひ試してみましょう。

いきなりLEVEL100

まず，最初からLEVEL100になるというものです。やりかたは，いたって簡単。“INPUT YOUR NAME”と表示されているときに，T&Eソフトのテレホン・サービスの電話番号（052）776－8500を入力すると，いきなりLEVEL100になります。まだLEVEL100に達していない人でも，LEVEL100の装備で楽しめます。

しかし，パスワードは表示されませんので，階級章をねらっている人は，ガンバッテLEVELをあげましょう。

当たり判定がない！

つぎに，宇宙シーンにでてくる岩の

当たり判定をなくすものです。やりかたは少しむずかしいですが，岩にレーザーとオプション・ウェポンの“ADEN”を何発も当てます。しばらくすると，岩の回転が止まって，当たり判定がなくなります。

〔兵庫県西宮市・**上田浩嗣13才**〕

㊙ やったー！ MSX用『スーパーレイドック』でとうとう㊙を見つけたぞー!!

ステージ6で最後の巨大戦艦のところで，戦艦のハッチが開くまで攻撃をしないでいると，なんとヴリトラがでてこない！ これならALPHAでもOKさ！

B面のラストは，KILLERを下にはれば楽勝，楽勝!!

〔東京都八王子市・**内林大道12才**〕

㊙ MSX版『スーパーレイドック』の隠しコマンド&裏ワザです。

まず，ロードを選んでパスワードの画面にします。そして，全部0(ゼロ)と打ち込みリターン・キーを押してゲームをスタートさせます。すると，なんとレベル0からはじまる。

たいへん役に立つので，ぜひ試してみてください。

〔千葉県四街道市・**えいちゃん14才**〕

レジェンド

(クエイザーソフト)

㊙ PC-8801SR用の『レジェンド』で㊙を見つけましたので，ご紹介します。

まず，88のシステム・ディスクを立ちあげ，つぎに『レジェンド』のディスク1を入れます。そしてFILESと入力すると「Katch. bas」という隠れゲームができます。

〔埼玉県上福岡市・**宮嶋　正16才**〕

レプリカート

(タイトー)

㊙ PC-88版『レプリカート』の㊙です。まず，[ESC]キーを押し，つぎに[U][H][K][M][.])を一度に押すとパワーアップ・モードに入ります。

[B]………バリア
[F]………ファイヤー
[D]………スピード・ダウン
[I]………色かえ
[Y]………模様がえ
[カナ]・ロックして
[F4][F5] [4][5]｝面クリア

なお，このモードに入ると副作用としてスピードがアップします。面クリアで元にもどります。

P. S. 97面ってどうやってクリアするのだろうか？「999」面や「b85」面などはバグなのだろうか？

〔大阪府枚方市・**みるちゃん？才**〕

レリクス

(ボーステック)

㊙ X68000用の『レリクス』を利用した，ちょっとしたテクニック！

まず，システム・ディスクを立ちあげ，Bドライブに『レリクス』を入れると，「ADPCM. DAT」と「SOUND. DAT」というファイルがあるのがわかります。それをシステム・ディスクにファイル・コピーをして，コマンド，Xを立ちあげ，

ED CONFIG. SYS[↵]

と入力します。そして，「BELL＝Beep. SYS」と書いてあるところを「ADPCM. DAT」か「SOUND. DAT」に変え，[ESC]＋[E]でセーブします。リセットしてBASICを立ちあげると，ビープ音がレリクスの効果音になります。

〔神奈川県横浜市・**加藤　隆17才**〕

㊙ X68000用『レリクス』で，いきなりエンディングを見る方法です。

ドライブAにシステム・ディスクを，ドライブBに『レリクス』のディスクを入れてから電源を入れる。そして，画面（アイコンの画面）がでたら，ドライブBのアイコンを見る。

すると，2段目の一番左に“ENDING. X”というアイコンがあります。そのアイコンをオープンするだけでエンディングが見れてしまうのです。

ステレオFM音源の音楽は，とても美しいですよ。

〔東京都渋谷区・**麻巳むめも16才**〕

㊙ PC-9801版『レリクス』で，いきなりエンディングを見る方法を見つけたので報告します。やりかたは，いたって簡単！

CPUをi80286に切り換えて電源を入れるだけです(2HD版のみ確認)。ぜひ，ためしてみてください。

〔大阪府南河内郡・**中野博介13才**〕

ロードス島戦記

(ハミングバード)

㊙ PC-9801版『ロードス島戦記』の㊙です。フィアンナ姫を助けたときの技。

姫を助けてロイド城に招かれたとき，そこで「ファーン王にカーラのことを話しますか？」と聞かれます。ここで「いいえ」にしても経験値とお金はもらえます。

追いだされたら，また城に行き同じように断わると，さらに経験値とお金が手に入るのです。これを何回も行なえば，レベルアップも自由自在！

〔埼玉県川口市・**長田裕樹16才**〕

㊙ PC-9801『ロードス島戦記』のGoldの無限増殖技を発見！

やりかたは簡単（でも最低10 Gold持ってなきゃダメ)。ダーバの村の酒場で「客に話しかける」を実行して，僧侶に話しかけてください。すると「暗い予言がなされた。世界は滅びるのじゃ。そのときに生き残りたければ，わしの護符を買いなされ」「10ゴールド払いますか」とでます。ここで「はい」を選ぶのをくり返して，護符をできるだけ買います。それから市場に持っていって売るとなんと250 Goldの値がつく！

これをくり返せば金はいくらでも増えるわけです。

〔東京都杉並区・**下っぱ2番小椋？才**〕

ロマンシア

(日本ファルコム)

㊙ PC-9801の『ロマンシア』は，サウンド・ボードがないと音がとってもヒンジャクですよね。そういうときは，[F9]を押してみてください。サウンドが一番最初にもどったでしょう。これを何度もくり返せば，けっこうデラックスな音になります。

〔愛知県大府市・**小田芳樹12才**〕

㊙ 『ロマンシア』で，天使になって冒険するのだ！と大げさに言っても，まっ，ごくフツーのワザです。少し手間はかかるけど，まず，地下の世界で王女の首かざりを取ってそのまま地上(ロマンシア王国)に行きます。

それから天国へ行って，王女の首かざりを使えば，いいってわけ。

こうすれば敵(ドラゴンをのぞく)にはやられないし，わざわざマジックを使わなくてすむってわけだ。ヘヘーン。

〔群馬県邑楽郡・**真下尚洋12才**〕



〔北海道羽東郡・**佐藤佳宏？才**〕

㊙ こんにちは，ぼくは『ロマンシア』で，アゾルバ王国の噴火口の㊙を見つけました。

溶岩の中に入って何画面か進み，キーを右方向に入れていると薬が手に入ります。溶岩に入ったらすぐ真ん中に行き，6キーを押し続けるとよくでます。

〔東京都八王子市・**太田智道？才**〕

㊙ 『ロマンシア』でお金のたまらない人たちへ。

何がなんでも，倒すとお金になる敵のいるところへ行く。そして，画面に剣を残すようにして死ぬ。コンティニューをせずにいると，ゆっくりながらも敵が動きます。なおもじっと待っていると，やがてお金はいっぱいになります。

ただし，これでもカルマは減るのでカルマが0のときにやりましょう。

おっと，忘れるところだった。この㊙はアゾルバ城でやるといいんだぜ。

P.S.　この㊙をドラゴンがいるときにうまくやると……。

〔千葉県安房郡・**ふれでい12才**〕

㊙ X1版『ロマンシア』の裏技？です。ドラゴンスレイヤーが使えるようになって，ロマンシア王国のお城でドラゴンと対決する場面までいきます。

そして“剣を飛ばせる状態”で，あと1発でドラゴンを倒せるというところで教典を使い，画面が赤いときにドラゴンを倒します。

本当は，ドラゴンの上にファン＝フレディ王子が乗るのに，な，なんと，へんなジジイが，3人も乗っているではないか！

このジジイいったい何者？

〔愛知県小牧市・**大森誠二15才**〕

ワールドゴルフII

(ENIX)

㊙ ENIXのPC-88版『ワールドゴルフII』で誰でも1位になれる㊙です。

まず，トーナメント・モードを選びプレイします。そして，思いっきりたたいてトータル・スコアを128以上にします。

すると，＋128になった時点から，いきなりトップになれます。でも，ベストスコアにはなりません。

また，一度＋128になると，つぎからオーバーした打数は128から引かれていきますが，順位はあいかわらず1位のままです。なお，プレイ中の右上のスコアは＋92以上は変わりませんが，1回でもバーディなどを取ると順位はさがってしまいます。

〔岐阜県土岐市・**山田明徳14才**〕

㊙ PC-88SR版『ワールドゴルフII』の㊙です。

ゲームをはじめたら最初のPAR3のホールでディスクをぬいてください。つぎのホールへ行くときもそのままにしてプレイしていると，いつのまにかあなたのスコアは……。

㊟ 9・18番ホールではディスクを入れてください。

〔東京都三鷹市・**北原規仁16才**〕

㊙ MSX2版『ワールドゴルフII』で，レベルが上がらないとおなげきのあなたに，とっておきの㊙を紹介しましょう。

とりあえず，どのホールでもいいから，パー3のホールまで行ってください。そして，そのホールが終わってディスクを読みにくる前にディスクをぬきます。すると，空読みした後，コースマップは，さっきのパー3のままですが，ホール数は一つ先に進んでいます。

たとえば，7番ホールがパー3で，8番ホールがパー5だとすると，この技を使えば，コースマップは7番ホールで，パー数は8番ホールになると言うことです。つまり，2打でカップインすれば，コースからするとバーディ(−1)なのですが，スコアはアルバトロス(−3)になるわけです。

〔神奈川県相模原市・
N-BASIC Ver1.1〕

ワンダラーズ・フロム・イース

(日本ファルコム)

㊙ PC9801シリーズ『ワンダラーズ・フロム・イース』の㊙です。

①エンディングIIのグラフィックが，アナログCRTとデジタルCRTでは少しちがったグラフィックを見れる。また曲の流れかたも少しちがう。

②ゲームの途中から，ランクやFM音源，CRTの設定を変えることができる(例：ランクがHARDで，途中でNORMALに変えたくなった場合，あらかじめNORMALのUSER DISKを作る。HARDのほうをロードして，NORMALのほうへSAVEすると，LEVELなどはそのままで，ランクを変えることができる)。

③USER DISKをドライブに1に入れCOPYキーを押しながら立ちあげるとMUSICモードになる。

〔長野県諏訪市・**飯田　稔17才**〕

㊙ PC-98版(他機種でもできると思いますが)の『ワンダラーズ・フロム・イース』の㊙を三つほど……。

①大したことじゃないんですが，いつでもドギの後をアドルがついて行くタイトル画面を見れる方法を発見しました。やりかたは簡単で，ファースト・ドライブにシナリオ・ディスク，セカンド・ドライブにデータ・ディスクを入れて立ちあげるだけです。

②イルバーンズの遺跡の後半のマグマ地獄で，一番左まで行くと岩のところに白いものが……。これは薬草なので，ここで体を癒(いや)すといいと思う。

③ガルバランの島にいる，ガーランドの色ちがいのボスキャラを一度倒した後に復活させるという㊙です。これもごく簡単で，倒した後にレドモントの町にもどるだけ。そうすれば，

しっかり生き返ってます。一度クリアして暇になったらやってみてください。

〔静岡県駿東郡・**岩田祐亮？才**〕

㊙ PC-9801シリーズ『ワンダラーズ・フロム・イース』のエンディングでちょっとしたおもしろいことを見つけました。ノーマル・ランクの場合，エンディングの最後のほうのメッセージには「アドル19才のときのこの冒険は，やがて100冊余にもおよぶ……」と表示されますが，ハードランクでクリアすると「アドル19才のときのこの冒険は，生涯でもっともむずかしいものであった……」となります。やっぱりハードランクはむずかしい。

〔愛知県名古屋市・**佐野和彦？才**〕



〔大阪府八尾市・**ZAWELL18才**〕

㊙ PC-88版の『ワンダラーズ・フロム・イース』の㊙を発見しました。ガルバランとの決戦の前に台のようなものに乗りますが，その前に剣を持たない状態にして乗ろうとすると，『僕は剣を持っていないじゃないか……これではガルバランに勝てないな』とアドルが言います。

〔愛知県伊予市・
DRAGONフィッター？才〕

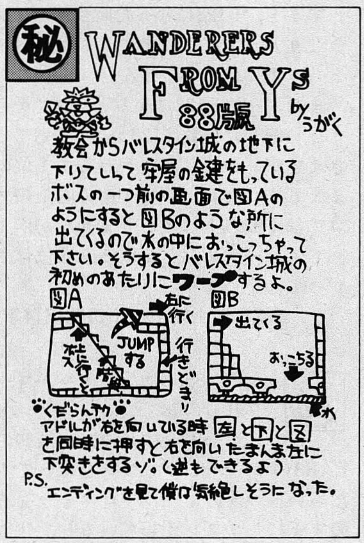
㊙ 『ワンダラーズ・フロム・イース』（PC-88，98）のバレスタイン城で，ガーランドを倒したあと，エレナと夕日をバックにした橋で会うシーンがあります。そのときエレナは，橋がくずれて落ちてしまいます。そしてアドルは自動的に街にもどります。そこでもう1回ここへきて，くずれた橋から飛びおりるとどうなるでしょう？なんと**宮殿の中庭（ライオンと闘った場所）**におりてこれるのだ!!

〔東京都田無市・**鷲崎弘昌？才**〕

㊙ 『ワンダラーズ・フロム・イース』のイルバーンズの遺跡のスモール・シールドのある建物の入口（ガルグのいる右側）に入ったとき，X と 6 を押しっぱなしにしておくとシーアンが最初に飛ばしてくる炎をすりぬけることができます。

なかなか有効な技(わざ)だと思うので，ノーダメージで行きたい人は使ってみましょう。

〔富山県小矢部市・
ガルバラン弱すぎる？才〕



〔千葉県船橋市・**うがく？才**〕



〔大阪府八尾市・・**ZAWELL18才**〕

㊙ MSX2，MSX2＋版『ワンダラーズ・フロム・イース』の㊙です。ゲームをクリアして，エンディングが終わったあとに K と P のキーを押すと，スタッフロールが見れるのです！

ただし，なぜか本名ではなくて，アダ名みたいのが表示されます。

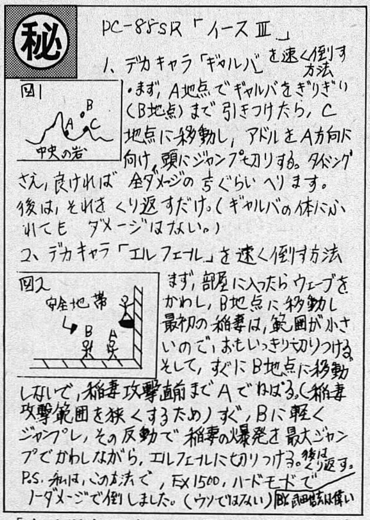
〔群馬県新田郡・**アドルの冒険？才**〕

㊙ PC-98版『ワンダラーズ・フロム・イース』で，簡単にレベルを上げる方法を見つけました。

まず，エルダーム山脈までゲームを進めます。そこにはドギの小屋があるのですが，小屋の左側の洞窟に入ったところに，ハリックが3匹います。しゃがみながら剣を振っていると，そいつらをノーダメージでやっつけられ，Exp120とGold1,000を手に入れることができます。一度洞窟から外にでて，また戻れば，ハリックは同じ場所に復活します。これを繰り返せば，あっという間に経験値がアップ！

たとえダメージを受けても，小屋で回復することができるので，ホント，言うことなしですね。

〔岡山市・**TOMO／17才**〕



〔宮城県角田市・**武田信玄は偉い？才**〕

㊙ 『ワンダラーズ・フロム・イース』で，「鬼火の宝珠」はただの灯だと思っている人，カーソルを鬼火に合わせてシフトキーを押しっぱなしにしてみてください。ほら，スローモーションになったでしょ？（だから何なんだ！）

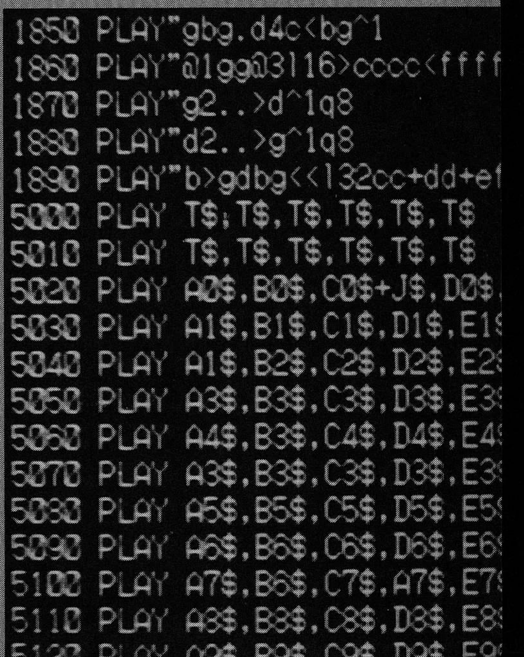
〔宮城県仙台市・**わがぴー16才**〕

第6章

キミも自分で打ち込み&演奏しよう！
ゲーム・ミュージック楽譜集

Lat's Jam ! Game music Scores

スナッチャー　（コナミ）
グラディウス2　（コナミ）
沙羅曼蛇　（コナミ）
悪魔城ドラキュラ　（コナミ）
アンジェラス　（ENIX）



スナッチャー+コナミMSXゲーム

作曲：矩形波倶楽部　（コナミ）

諸々の事情で『スナッチャー』の全楽譜を掲載することはできなかった。楽しみにしてくれていたみなさん，ゴメンなさい。そのかわりと言っちゃナンだけど，『スナッチャー』を代表する3曲に加え，BGMが素晴らしいことで知られるコナミMSXゲームから，いくつかの譜面を載せてみた。コナミファンよ，喜べっ!!

スナッチャー

①TWILIGHT OF NEO KOBE CITY（タイトル曲）



（415ページへ続く）

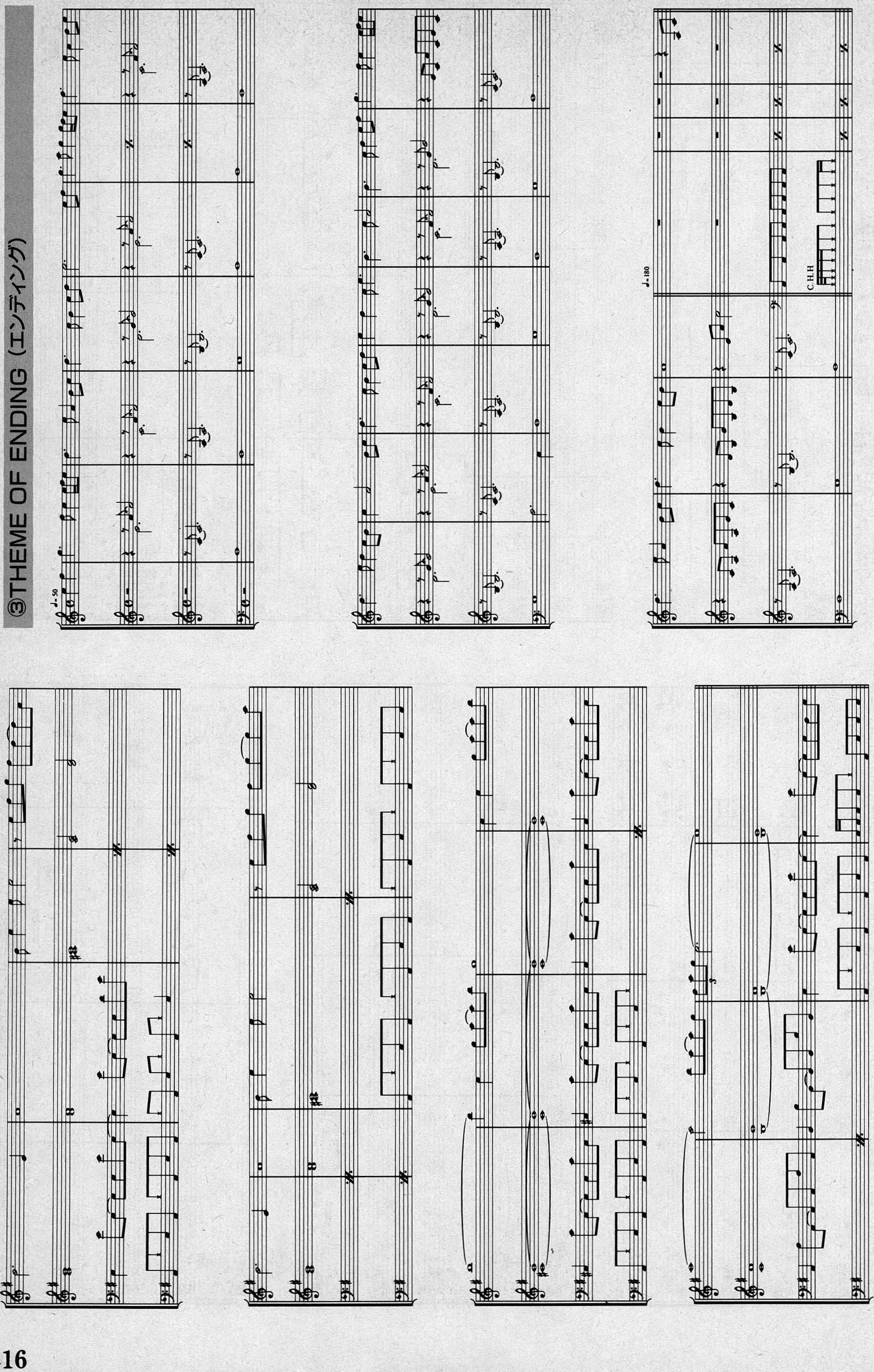


⑫THEME OF JUNKER（ジャンカーのテーマ）



（416ページへ続く）

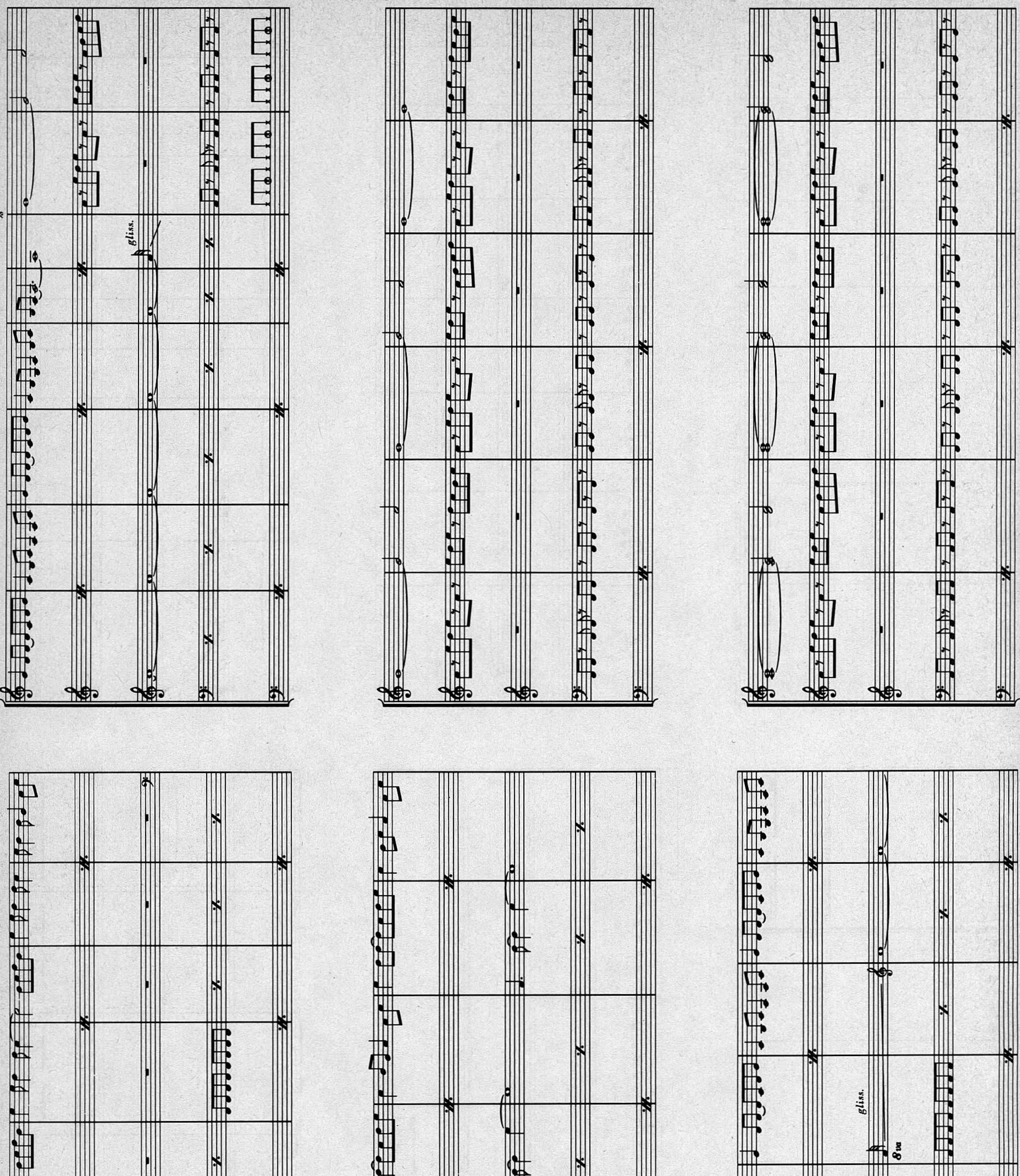
③THEME OF ENDING (エンディング)



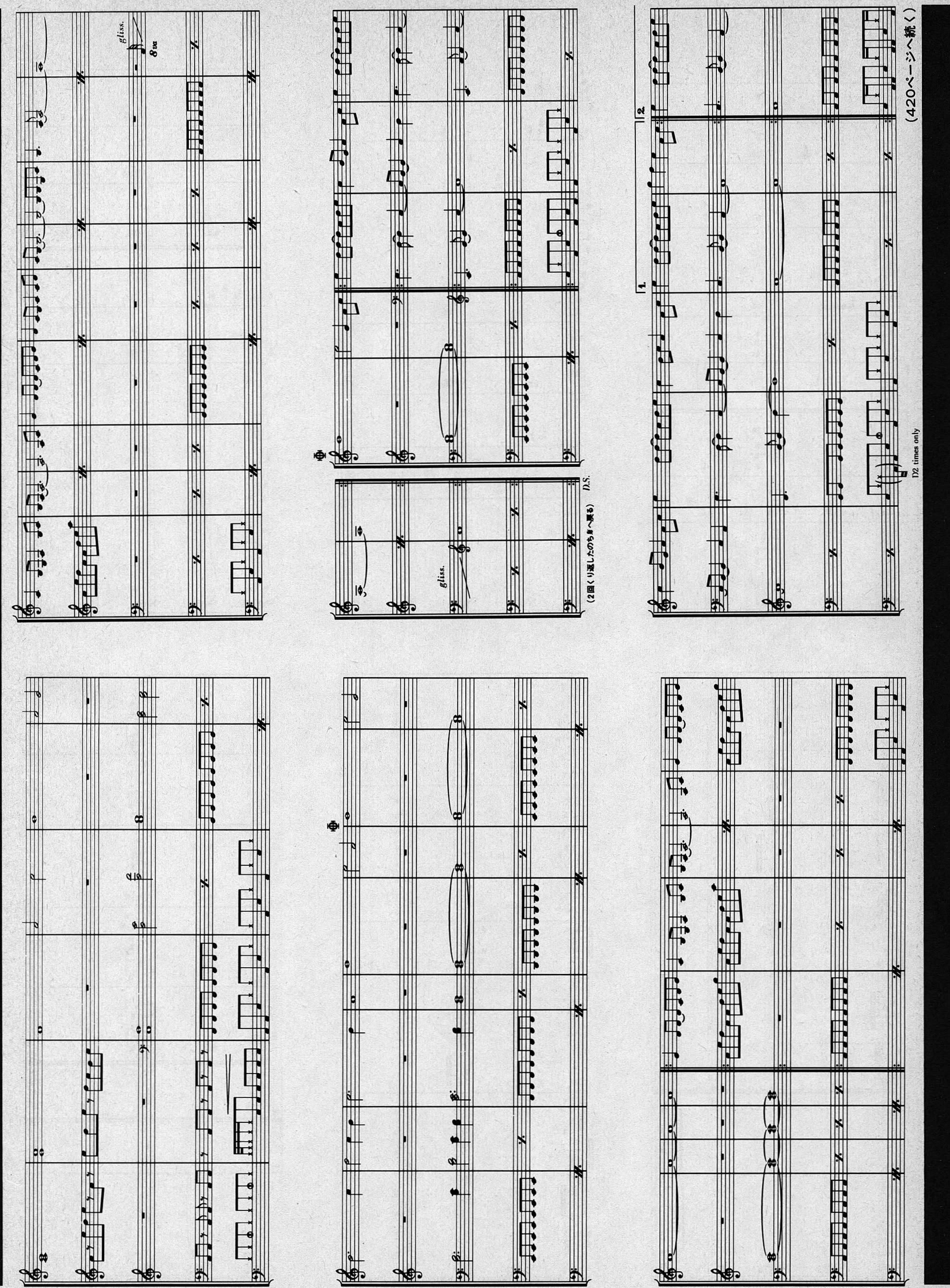
(417ページへ続く)

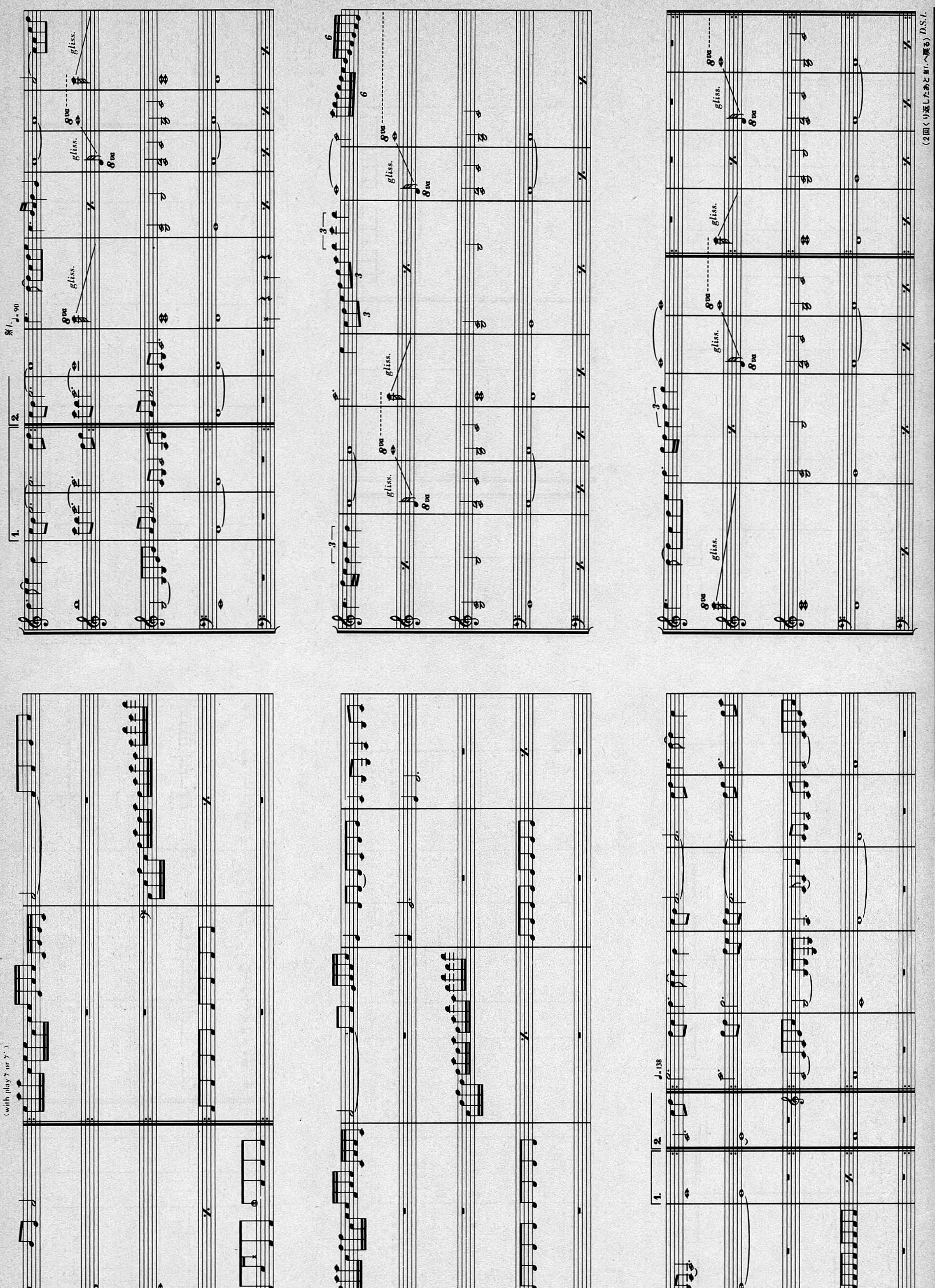


（418ページへ続く）



(419ページへ続く)


gliss.
8va
(2回くり返したのちΦへ戻る)
D.S.
gliss.
1.
2.
D2 times only
(420ページへ続く)


gliss.
8va
(2回くり返したあと %1.へ戻る) D.S.1.

グラディウス2

①プロローグ・デモ





②Stage1　～巨像惑星のテーマ

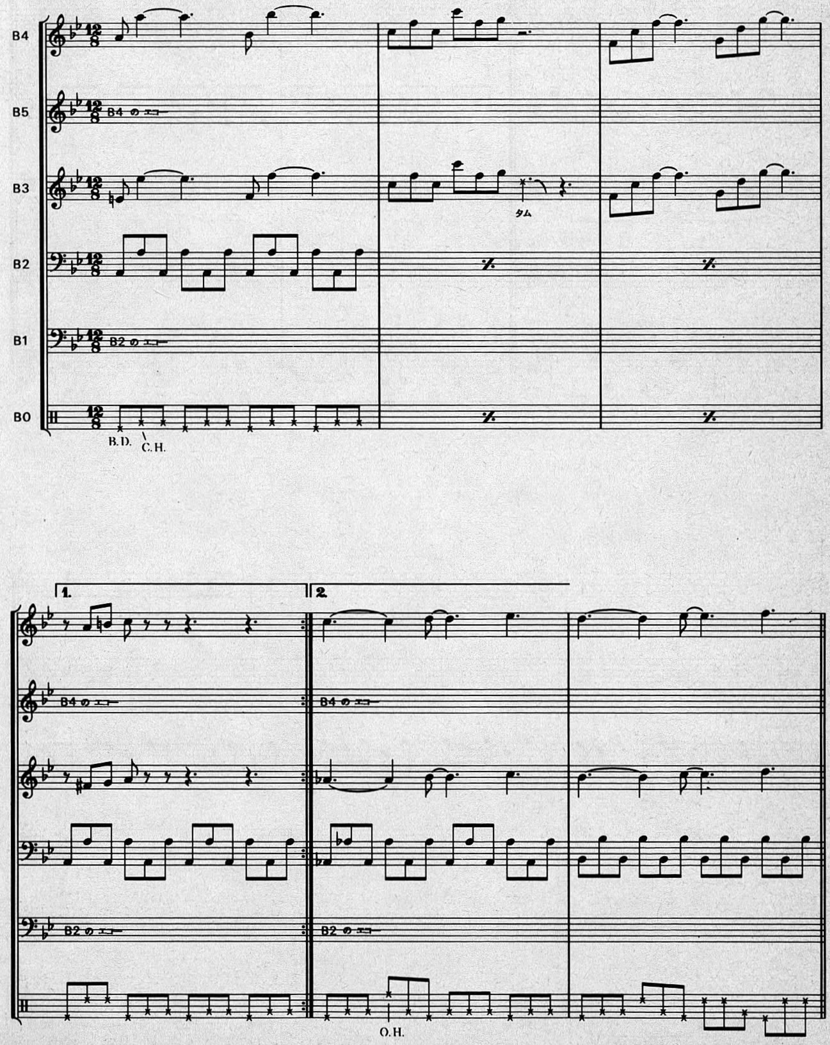


③Stage3　～古代惑星のテーマ



沙羅曼蛇

①OPERATION SEEDLEEK（オープニング）



（424ページへ続く）



（425ページへ続く）



②エキストラ・デモBGM



(426ページへ続く)





③DEPARTURE AGAIN



（427ページへ続く）



(428ページへ続く)



悪魔城ドラキュラ

①BGM1



②BGM6



（429ページへ続く）

アンジェラス

GMファンにはすっかりおなじみになった，すぎやまこういち氏によるBGM群。この『アンジェラス』では，ゲームが神秘的な内容の作品だけに，オドロオドロしい曲，ムードたっぷりの曲が中心。氏独特のゆるやかなメロディーラインで構成されている曲がほとんどなので，自分で演奏したりするのにピッタリだぞ。

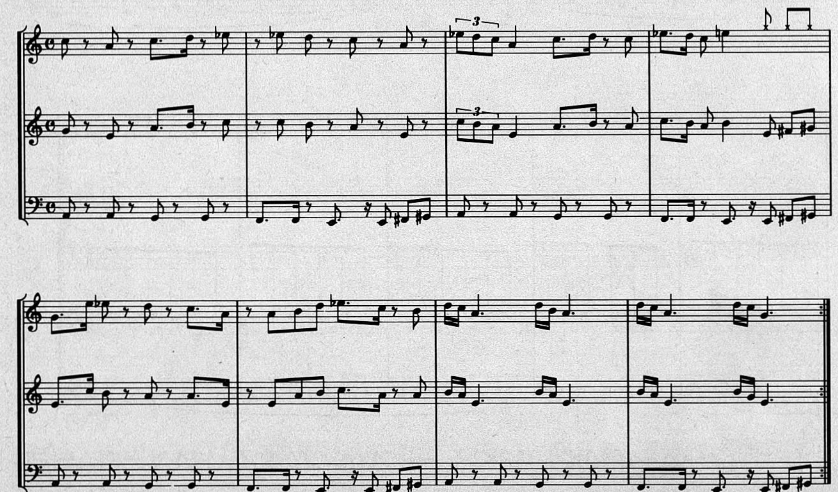
作曲：すぎやまこういち　（ENIX）

①PROLOGUE／プロローグ





③エンディング



②SYMPATHY／愛のシンパシー～アンジェラスのテーマ～



③BRIAN AND ERIS／ブライアンとエリス



④BRUE Object／ブルー・オブジェ〜郷愁〜



⑤EVANGEL ON GNOSIS／エヴァンジェル・オン・グノーシス



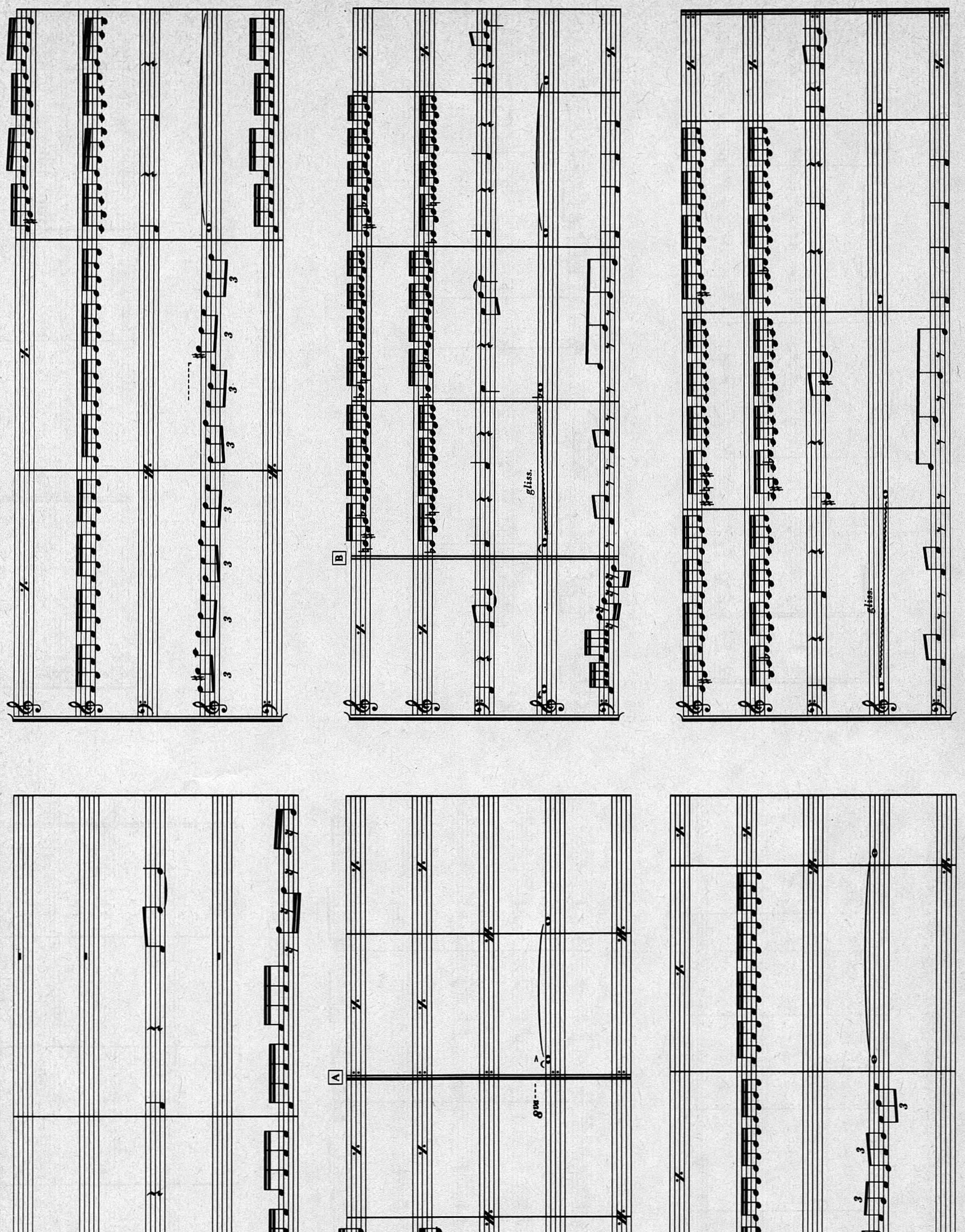
⑥NOCTURNE／悲しみのノクターン



⑦ERIS IN JAPAN／エリス・イン・ジャパン



⑧JIGSAW TOWN／ジグソータウン～ペルーのテーマ～



⑨HARD DAYS／ハード・デイズ



⑩ERIS IN GERMANY／エリス・イン・ジャーマニー



⑪PROPHET／予言者



⑫PSYCHE／彷徨いのプシュケ



⑬FALLEN ANGEL／崩壊の彼方



⑭EPILOGUE／エピローグ



第7章

汗と涙にまみれた苦闘の日々
メイキング・オブ『チャレンジ！AVG&RPG Ⅴ』

MAKING OF CHALLENGE! AVG&RPG Ⅴ



1985年11月22日……『チャレンジ！パソコン・アドベンチャーゲーム』。
1986年4月25日……『チャレンジ！パソコン AVG&RPG』。
1986年12月21日……『チャレンジ！パソコン AVG&RPGⅡ』。
1987年10月31日……『チャレンジ！パソコン AVG&RPGⅢ』。
1988年10月8日……『チャレンジ！パソコン AVG&RPGⅣ』。

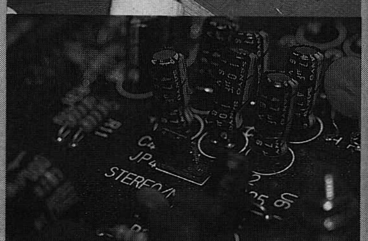
そして──。

この物語は，1989年の夏にスタートしたプロジェクトを，同時進行形式でラストまで収録したものである。









ある晴れた昼下り 電波へつづく道

7月7日 12:55

日差しがやけにまぶしい。

女子高生の夏服が，さらにまぶしく目に飛び込んでくる。

その日の五反田駅は，昼休みの終わりが近づいて会社への足を速める背広姿のサラリーマンや，学校帰りと思われる高校生たちで，いつになく賑わっていた。

ちらりと腕時計に目をやると，約束の時刻である1時まで，あと5分。人ごみをスルリスルリとかわしながら，信号が点滅をはじめた横断歩道を駆け抜ける。

道路を渡りきったところにある太陽神戸銀行は，夜になると必ずシャッターの前に，小さなテーブルの上に白い布地をかけたお決まりのパターンの手相占いか，屋台のたこ焼き屋さんが道行く人々相手に営業している，言わば五反田の夜の名所のひとつである。

以前ボクも，電波新聞社に行きがけにたこ焼きを買ったことがあるのだが，「急いでるので早くしてください」と言ったところ，「急ぐったって，たこ焼きが焼けるのにかかる時間は同じだよ」とそこの親父にたしなめられたことがあった。

本来ならばカチンとくるところではあったが，その親父のあまりにあっけらかんとした言いかたに，「なるほど，そりゃそうだ」と変に素直に納得させられた思い出がある。

そこから歩道を数メートル進んだところの横断歩道近くには，セガ系列のゲーム・センターがわりと地味に営業している。

この店は，特に夜などはなかなか入りずらい。というのも，隣に「好きな子をご指名できます」という看板を掲げた派手なお店があり，そこの呼び込みのお兄さんが近づく人に絶えず声をかけてくるからだ。

ゲーム・センターの店内は，さほど広くはなく，古いゲームもいくつか見受けられる。サラリーマンの客が多いゆえ，圧倒的なシェアを占めているのは，やはりマージャン・ゲームと『テトリス』。

だが，この店のセガ関係のゲームが入荷するスピードには定評があり，ときおり新製品のロケテストなどが行なわれていたりもする。また，店内のスペースと不釣合いに，『ギャラクシーフォース』や『スーパーモナコGP』などの大型体感ゲーム機が置かれているのも，セガ系列の店ならでは，だ。

かつて，『アウトラン』にて，ギアをたたき折ったり，とめネジをはずしたりという，あるベーマガライターの逸話（事実関係は確認されていないが）が残っているのも，この店なのであった。

JR五反田駅から電波新聞社までは，距離にして200メートルほど国道1号線沿いに歩いていけばよいのだが，その間に3本の横断歩道を渡らなければならない。その3本目がかかっているのが，一部の間で有名なラーメンハウス「遊遊」のある一方通行の通りである。

五反田駅の東側は，夜になると華やかなネオンが輝いてローカル色の強い歓楽街と化すのだが，昼間――それも昼食を食べようとすると，意外に店が少ないことに気づく。

したがって，場所が近いということと，値段が手頃ということから，ベーマガライターズはほとんどこの「遊遊」で食事をすますのであった。

特に人気のあるのが，税込720円のしょうが焼き定食で，アメリカ留学中の響あきら氏は，「遊遊のしょうが焼きが食べたーい」とエアーメイルを送ってきたこともある。

また，女性の店長がそばにいると気づかずに「いやー，昨日ここのみそラーメンを食べたら腹をこわしちゃいましたよ」との暴言を吐いて，場に緊張の空気をもたらしてくれたあるライターが，この店の名前をパロッたペンネームを使いだしたというのも，知られざる事実である。

さて，その横断歩道を過ぎると，シンプルながらも重厚な外観の，五反田で有数の大きさを誇る電波ビルが右手にその姿を現してくる。

入口の自動ドアを抜けると，まず受付で名前と訪問先を記入しなければならない。



「編集長，山下さんが上がります」

受付嬢は，内線電話で編集長のデスクへ一報すると，黄色い「外来者用バッチ」を差しだした。

電波ビル内では，社員以外は必ずこのバッチを着用しなければならないのだが，長時間の訪問が見込まれる人には黄色，そうでない人には赤，と色分けが行なわれている。言うまでもなく，ベーマガライターズは全員，黄色のバッチを受け取ることになる。

4機あるうちのひとつのエレベータに乗り込み，8Fのボタンを押した。

音もなくエレベータは上昇し，余計なことを考える間もなく到着を知らせるチャイムの音が鳴り響く。

ピンポーン。

8Fの応接コーナーでは，タイミングのいいことに編集長が印刷所の人たちとなにやら打ち合わせをしていた。

それが一段落すると，くるりと椅子を反転させ，ボクの座ったテーブルに向き直る。

「どうもどうも」

「いやいや，ちょっと遅れまして……」
——『チャレンジ！AVG&RPG Ⅴ』プロジェクト，始まりのときであった。

企画立案 50万部売れる本を作ろう!?

7月7日 13:05

「攻略要素がゼロのページがあったらおもしろいんじゃないでしょうか」
「今回のポイントは，初心にかえって，どれだけの本数を載せられるかということだろうね」
「座談会もやりましょう」
「シミュレーション・ゲームなんかも紹介してあげたいなあ」

毎年恒例となっている『チャレンジ！パソコンAVG&RPG』シリーズの新作を企画するにあたり，編集長と二人で，思いついたことをつぎからつぎへと挙げていった。

『Ⅰ』～『Ⅳ』の反省を踏まえた上で，いくつものアイデアがでたが，最終的に編集長が主張したのは，つぎの１点だった。

「ゲームファンだけを相手にしていたんじゃ，いつまでたっても市場は広がらないよ。そうだなあ，はじめてゲームを遊ぶ人でも読めるような構成にして，ここはいっちょ，50万部ぐらい売れる本を作っちゃおうか」
「ご，50万部ですか……」

ボクはその数字に仰天した。

ゲームソフトで大大大ヒットと呼ばれるものでも10万本台，マイコンBASICマガジンの本誌にしても，部数は26万８千部である。一時は圧倒的な隆盛を誇ったファミコン誌にしても，現在実数が50万部を越えているものがあるかどうか……。

「へ，編集長，いくらなんでも50万部ってのは……」
「ん？ だから，それぐらいの気合いでやろうってことだよ」と，ニヤリとしながら編集長。
「はあ……」

まったく，もうかれこれ５年以上の付き合いになるが，いまだに編集長の言っていることのどこまでが本気で，どこまでが冗談なのか，判断に苦しむことがある。

「それじゃ，企画書を見せてくれる？」

そう促されて，ボクは夕べ遅くまでかかって仕上げてきた，『Ⅴ』の章立てと掲載予定ソフトがズラリと記された一覧表をカバンから取りだした。

毎度のことながら，その表はあくまでも予定ということで，実際に本に載る作品数の倍以上の候補作がリストアップされている。最終的には，その予定表の半分ぐらいが本に載ればいいところであろうか。

ところが——。

『スナッチャー』にはじまり，『イースⅢ』『大戦略Ⅲ』……。20タイトル強にひととおり目をとおすと，編集長は，こともなげにこう言った。

「いいねえ，おもしろそうじゃない。OK，じゃあこれ全部載せようか」
「……はあ？」

思わず聞き返すボク。「全部って……全部ですか？」
「そう。それぐらいやらないと，50万部は行かないよ」

ほら。ますますどれが本気なのか，わからなくなってきた。

「これ全部を載せるとなると，かなり時間がかかると思うんですが……」
「いくつかは，レスキュー隊に振ってみたらどう？ 彼らもだいぶ原稿を書くのに慣れてきたみたいだし……」

チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧ Ｖ　内容予定

☆第１章：今もう一度味わってみる　素晴らしきアドベンチャーゲームの世界

1．スナッチャー　（コナミ）
2．バーニングポイント　（ＥＮＩＸ）
3．アンジェラス　（ＥＮＩＸ）
4．オールド・ヴィレッジ・ストーリー　（ＥＮＩＸ）
5．サイオブレード　（Ｔ＆Ｅ　ＳＯＦＴ）
6．きまぐれオレンジロード　（マイクロキャビン）
7．ホワッツ・マイケル　（マイクロキャビン）
8．[redacted]
11．ガウディ　（ウルフチーム）
12．[redacted]
13．神の聖都　（スタジオパンサー）
14．秘録・首斬り館　（Bit2）
15．展望台　（クロスメディア）
16．ルパン３世・バビロンの黄金伝説　（東宝）
17．[redacted]
18．どろろ　（クエイザーソフト）

☆第２章：ようこそ創造世界へ　ロールプレイング・ワールドへの誘い

1．サーク　（マイクロキャビン）
2．アドバンスト・ファンタジアン　（クリスタルソフト）　— マップ&データ ウィズⅣ（アークス
3．[redacted]
7．[redacted]‥‥ワンダラーズ・フロム・イース（イースⅢ） → ホンキホンネ形式
[redacted]

☆第３章：麻薬的快楽を君に与える　That's シミュレーションゲーム　Written by

1．信長の野望・戦国群雄伝　（ＫＯＥＩ）
2．大戦略Ⅲ　（システムソフト）

[redacted]

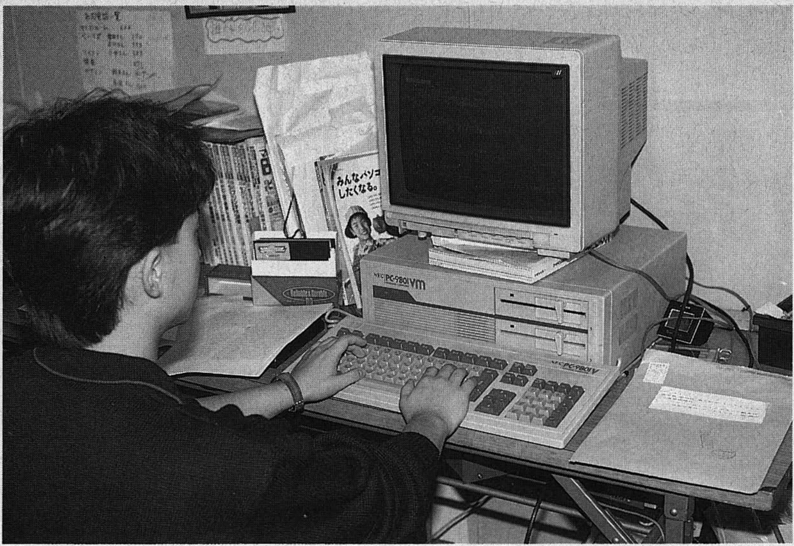
☆第５章：今、コンピュータゲームはどう変わろうとしているのか？　ホンネで討論！ゲーム業界人＆読者座談会　Ok

☆第６章：キミのゲーム力をチェックする　ＡＶＧ＆ＲＰＧ模擬試験

☆第７章：ゲームプレイ時に必携！　人気ゲーム秘テクニック集　Ok

☆第８章：ゲーム・ミュージック楽譜＆プログラム集

☆第９章：メイキング・オブ・ＡＶＧ＆ＲＰＧ Ｖ



カタカタカタカタと気持ち良く原稿を打ち終えて，いざプリント・アウトしてみると「あやや，なんだってこんな文章を書いてしまったんだ！」と自分を責めることが，はじめのうちはしばしばあった。

それがなぜ編集長の勧めに素直に従ったかというと，最近はやりの"電算写植"のためである。

なんと，PC-98用のワープロソフト「一太郎」で打ったデータが，そのまま写植に使えてしまうのだ。すなわち，今までは写植の専門家が手打ちしていた作業を省略できるわけで，本の制作上，時間的な短縮につながる。

おまけに，自分が打ち込んだデータでそのまま最終的な活字ができるのだから，誤植がほとんどと言っていいくらいなくなる。

これは大きな魅力であった。

この本の原稿ですっかりワープロに慣れてしまったボクは，どうやら今後ワープロ派になってしまいそうである。

カナ入力で文末に「～する。」と打ちたいときに，シフトキーを押しそこねて「～するる」となってしまうと，なんとなくうれしくなってしまうボクは異常でしょうか。

「今日もワープロ，するるるる～」

「はあ」

「そうだなあ，発売は10月の頭，これでいこうか」

「はあ」

「よし，すべて決定。じゃあ，細かい内容を明日までにまとめておいてね」

「はあ」

編集長はニコやかな笑みを浮かべながら席から立ち上がった。「50万部だからね，50万部！」

かくして，ボクは催眠術にでもかけられたかのように，半分放心状態のまま，編集長がつぎからつぎへと繰りだす要望に相づちを打っていた。

編集長の言葉のかけかたというのは，実に巧みである。相手に拒否させないように，絶妙な語調で話を自分の意図する方向へと持っていってしまう。この調子で女性のいる飲み屋にいった日には……やめておこう。

何を隠そう，月刊マイコンの仕事で手いっぱいだった猪野氏も，編集長の話術に乗せられて本書のシミュレーション・ゲームのページを執筆することになってしまったのであった。

新兵器(?)ワープロ導入

7月8日

編集長からの強い勧めで，この本から導入を決めたのが，ワープロである。

なにを今さら……と思う人もいるかもしれないが，ボクはそれまで徹底的な筆記原稿愛好者であった。

別にワープロを打つことに抵抗があったわけではない。ご存知のかたもいるとおり，ボクは単語入力型のAVGを昔からやってきたため，カナ文字を入力するスピードには少なからず自信があった（もちろん，ワープロ検定を取れるまでには至っていないが）。JET-88というワープロ・ソフトを一時期使い込んでいたこともあり，ワープロにはむしろ親しみを持っている。

だが，それを使って原稿を書くことには反対だった。

なによりも，ワープロを使って打った文章は，テンポが悪くなる。それに，簡単に文字を並べられてしまうため，推敲（すいこう）せずにとりあえず書いてしまい，文章に責任感がなくなる――そんな風に考えていたからである。

レスキュー隊の活躍

7月19日

今回の本の制作にあたり，多大な協力をしてもらったのが，ベーマガ本誌でもおなじみのレスキュー隊の面々である。

各ゲームの最初のところに「執筆協力」と書いてあるのがそれで，彼らには写真のキャプション（脇に書いてあるコメントのこと）の下書きをお願いした（人によっては，ほとんど手直しされなかった物もあるが，一応全員の文章をボクがリライトしている）。

掲載本数が増えただけに，彼らのアシストがなければ，まだまだこの本は発売できなかったのではないかと思う。

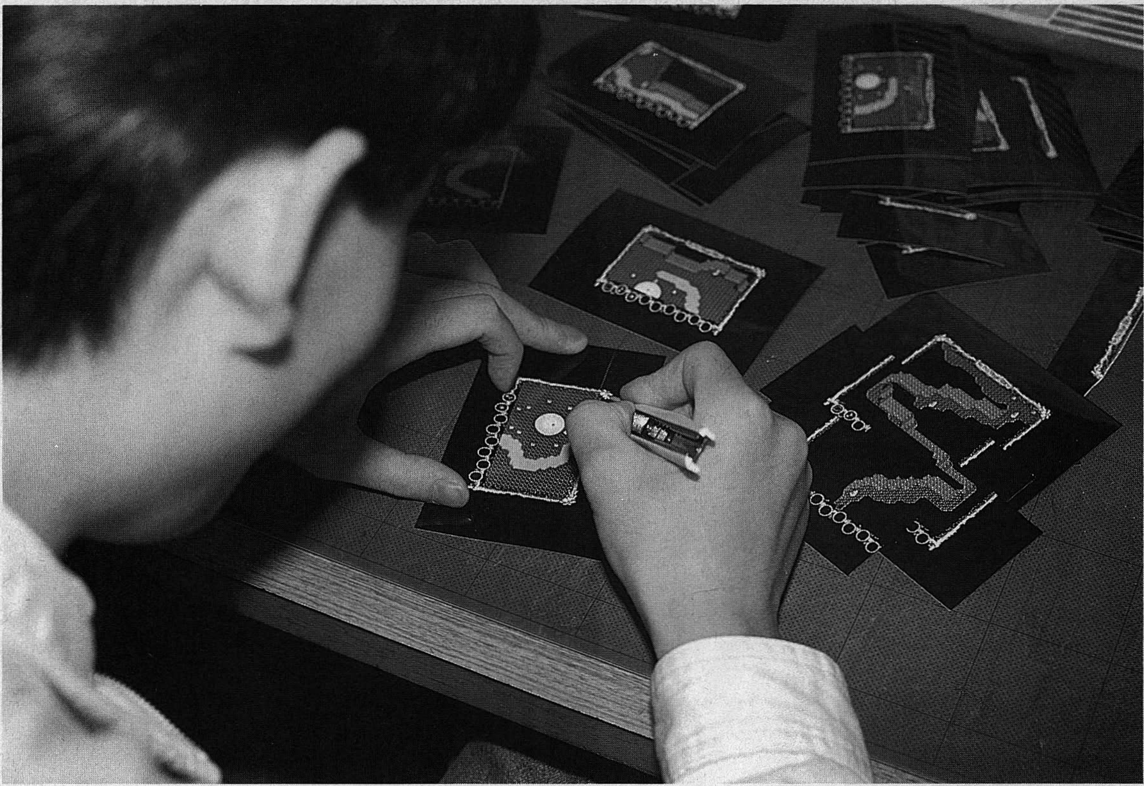
みんな，ホントにおつかれさま。

中でも，特に著しい活躍を見せてくれたのが，X68K佐久間とマッパー石井の二人であった。

X68K佐久間はレスキュー隊の中でも一番の仕事量だったのだが，特に最後に手掛けた『首斬り館』は，「各場面ごとに100 字ずつぐらいのキャプションでいいよ」と言っておいたにもかかわらず，膨大な文字量を書いてきたという気合いの入りかただった。AVGファンには喜んでもらえるのではないだろうか。おかげで，このメイキング・オブのページ数が減ってしまったのではあるが（冗談，冗談）。

マッパー石井は，マップをつなぐことにかけてはもう職人の域に達している。本書のほぼすべての写真マップが，彼の手によるものだ。現在，後継者を募集しているというから，興味のある人は弟子入りしてみるといい。

そんな彼にも，最近，悲しい出来事がひとつあった。それは，先頃発売された電波新聞社刊『チャレンジ！PCエンジンゲーム』の中の『ダンジョンエクスプローラー』の216



ページである。

必死につないだ一畳にはなろうかというサイズの写真マップが，いざ本になってみると，なんと普通の写真サイズと同じになっていたのだ（これは明らかにレイアウターのミス）！　その夜は，枕を涙で濡らしたらしい。

ポカリスエットを飲みながら思うこと

8月5日

翌日のイベントのため，徳島入りする。が，前日から引きずっている風邪のため，体調は最悪。ホテルにチェックインしてすぐに眠らないと，明日がヤバイ。

しかし，この日は不運にも，東京→徳島の直行便の航空券が取れていず（夏休みの真っただ中だから無理もない）東京→大阪→高松と飛行機で乗り継いで，さらにそこから特急電車というハードな移動スケジュールをこなさなければならなかった。おまけに夏の暑い日ということもあって，どれも冷房がきいているったら，ありゃしない。風邪の体に，冷房の直撃——まさにそれは地獄の苦しみ。

やっとの思いで，JR徳島駅に到着した。シャープの担当の人たちと，夕食を食べることになる。

そのときにうかがった話で特に興味深かったのが，「ここは，かの大塚製薬の地元なんですよ」

大塚製薬と言えば，オロナミンC，ファイブミニ，そしてポカリスエットである。

実は，何を隠そう，ボクはポカリスエットという飲み物が，どうしても好きになれなかった。あのレモンジュースを薄めたような味——それは，幼少の頃に飲んだ記憶のある，水に溶かして飲む粉末のジュース，それも水を多く入れ過ぎて，極端に薄くなってしまったときの後悔の味すらをホーフツとさせるからである。

関東と関西のうどんのつゆの濃さの差ぐらいは，まだ我慢できる。が，ポカリの薄い味だけはダメだった。かねてから，ポカリスエットをさもおいしそうに飲む人を見かけると，「あれのどこがおいしいんだろう？」と疑問に思ったものだ。

さて，夕食が終わると，ボクは体調不良の事情を説明して，ホテルで眠らせてもらうことにした。

用意してきた長袖のパジャマを着て，ベッドに入る。もちろん，風邪をなおすためなので，クーラーなどは一切つけない。

うとうとすること3時間——部屋の温度は，いいかげん40度くらいになっていただろうか。ふと目が覚めると，強烈なまでの喉の乾きが，ボクの意識を支配していた。

「な，なにか，飲み物は……？」

はうようにして，室内を歩き回る。が，どこにも冷蔵庫のようなものはない。汗でビショビショになったパジャマが肌にまとわりついて，危機感に拍車をかける。

「だめだ。このままでは死んでしまう（大袈裟なっ！）」

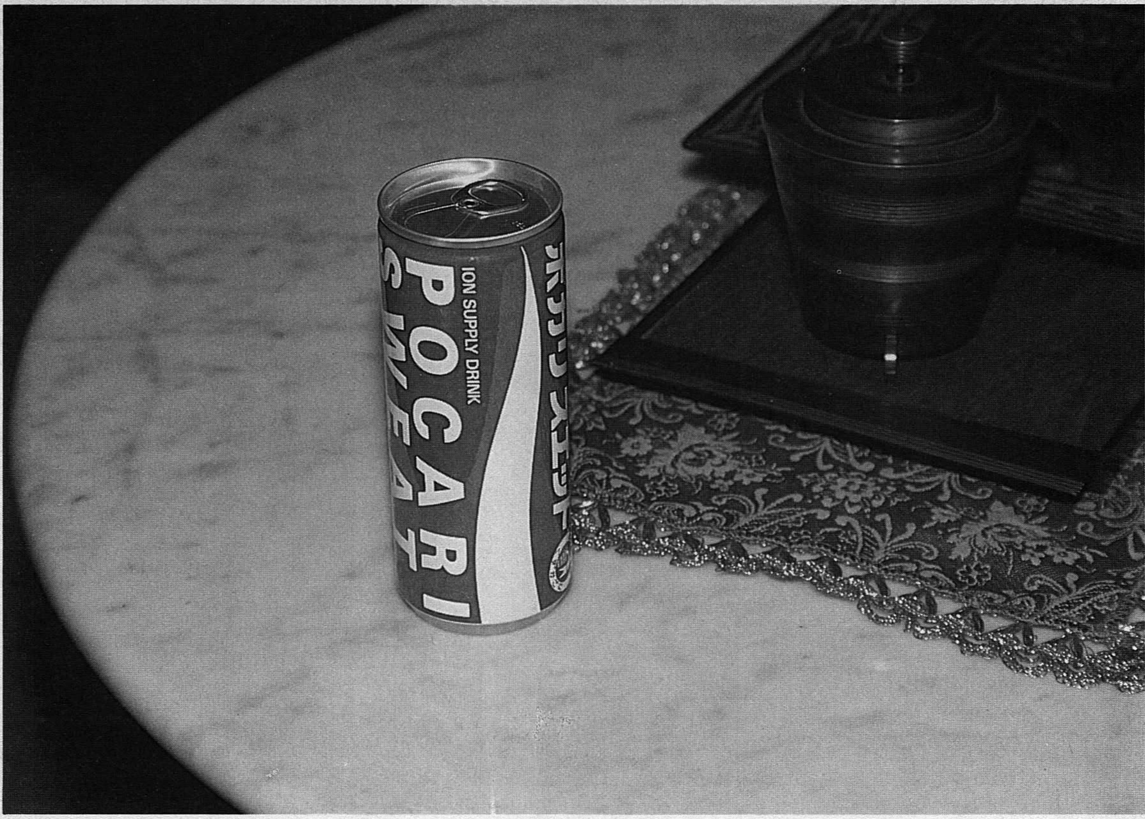
けだるい体にムチ打って，部屋の外にでてみた。廊下をしばらく歩くと，前方に自動販売機が見つかる。

——助かった！

ところが，自販機の目の前に立ったボクは，そこで愕然（がくぜん）とした。なんと，売っている八つのジュースが，すべてポカリスエットだったのである——。

以前にコカコーラのCMで，自販機の商品がすべてコカコーラになっているのを見て，「こんなのあるわけないじゃん」と思っていたのだが，甘かった。世の中には，まだまだ信じられないようなものが数多く存在するのだ。

さて，その場のボクがどうしたかと言うと，これはもう背に腹はかえられぬ。嫌いで嫌いで仕方がなかったポカリ



を，目をつぶってグイッと喉に流し込む。

——が，これが予想に反して，うまかった。

この世にこんなに素晴らしい味の飲み物があるのかと思えるほど，感動的にうまかった。

ポカリスエットのおかげで，翌日のイベントのときには，なんとか体調も回復。まさにポカリさまさまの徳島イベントであったと言える。

帰りの空港では，メニューの中にしっかりと書かれている（これがスゴイ！）ポカリスエットを自分から注文し，すっかりなじんでしまった味で喉を潤わせながら，ふと思う。　——今のゲーム業界には，良いゲームにしろ悪いゲームにしろ，数多く氾濫しすぎているのではないだろうか。これではユーザーだって，取捨選択が難しい。もしも，そのゲームしか遊べないという状況があったなら，食わず嫌いをされずに本当の評価をしてもらえるゲームも増えるかもしれないな。

読者＆ソフトハウス座談会・裏話

8月15日

この本の企画のひとつである「ホンネで討論！読者の座談会」が行われた。詳しい内容は本章のほうを読んでもらうとして，ここでは本文中には書けなかった裏話を少々。

まず，ソフトハウスのかたがたにも参加していただくということになっていたのだが，これがまさに綱渡りものであった。今だから言えることなのだが，ちょっとした手違いで，なんと8月14日現在，出席する人が決まっていない！という状況だったのである。

そのことが判明するやいなや，ベーマガのスタッフ一同，ウルトラアセってソフトハウスに電話をしまくった。しかし，ときはお盆のまっただ中。普通の会社は，まずお休みのときである。

それでも，いくつかのソフトハウスのスタッフがつかまった。彼らが日本の大半の人々が休みをとるお盆に会社で何をしていたか——そんなことは，あえて追及しない。追及しないほうがいいと思う。追及したらいけないよ，ホント。

なかには，発売直前のゲームのデバッグをしていた人もいるかもしれない。ユーザーの団体がソフトハウス訪問をしにくるから休日出勤させられていた人だって，ベーマガのソフトハウス・インフォメーションの記事を書くために泣く泣く出社していた人だっているかもしれない。

が，だからって，その人たちに同情ばかりはしていられない。なにしろ，電波新聞社だって平常どおりの活動を行なっていたわけだし，ボクだってそのライター・ルームに缶詰めになって，原稿を書いていたわけだから（ああ，なんて悲しい業界なんでしょう！）。

でも，そうした苦しい条件下でありながら，なかなか理想的なメンバーのかたがたに集まっていただけたと思う。この場を借りて，ソフトハウスのみなさんに改めてお礼をば。

みなさん，本当にお世話さまでした。前日に電話して「明日お願いします」とは，失礼千万なことをしてすみません。でもまあ，これも何かの縁ですね(笑)。今後とも仲良くやっていきましょう。

さて，『読者の座談会』が終わった後，裏版『ソフトハウス&編集部座談会』が行なわれた（なんていうとカッコイイが，実は単なる飲み会だったりする）。

これがなかなかの盛り上がりを見せ，宴もたけなわになると，おもしろい話がボロボロ。あまりにもアブナイ話が

多かったので，誌面で紹介しても差し支えない程度に自粛して，ここにご紹介しよう。

★アーテック山口氏★

ゲームのシナリオばかりか童話や小説も手掛ける多才なかたで，矢野　徹氏や夢枕　漠氏とも懇意にしているそうだ。原稿を書くスピードは驚異的で，1日で原稿用紙100枚も書いたことがあるとか。これはボクも見習わなくちゃいけないね，うん。そのスピードが身につけば，月刊『チャレンジ！AVG&RPG』も夢じゃない？　余談ではあるが，山口氏が昔作ったゲームがENIXの『暗黒城』や『アゲイン』だとか。なつかしい！

★ウルフチーム秋篠氏，石井氏★

ウルフと言えば，ベーマガの『ソフトハウス・インフォメーション』のページで連載している『WOLFGAMERS』が大人気。なかでもベーマガライターズに大ウケしているのが，4コマまんが『あーくしゅ』だ。その話で盛り上がっていると，ベーマガの編集長が酔った勢いもあってか，こんな提案をした。

「じゃあ，うちから『あーくしゅ』のまんが本をだしましょうか」

「えっ本当ですか。よし，なら1か月以内に4 コマを200個ぐらい作ってみせますよ」思わずノリ気の秋篠氏。

はたして，これが酒の席だけでの話なのか。それとも電波新聞社から本当にコミック『あーくしゅ』が発売になるのか。それはボクにもわからない。

が，まあ，とにかく，前哨戦ということで(?)この本用にスペシャル版の『あーくしゅ』を描いていただいた。

なんでもAVG『あーくしゅ』も企画されているというから，これまた楽しみだ。

★システムサコム斎藤氏★

サコムの斎藤氏は，ミュージック・コンポーザーでありながら，ユーザーサポートもやっているというお忙しいかた。サコムの製品については，隅から隅まで知り尽くしているプロフェッショナルだ。ところが最近，答えることができない質問の電話が富に増えて困っているという。その内容は……。

「あのーすいません，兵器ユニットはどうやって生産すればいいんですか？」

「歩兵を運ぶにはどうやったらいいんでしょう？」

――あのね，うちはシステムサコムなんだってば！（斎藤氏）

そう言えば，アーテックもアートディンク社の『アークテック』とよく名前をゴチャまぜにされたと言う。

みなさん，くれぐれもソフトハウス名ぐらいはキチンと

あ〜くしゅ・2



覚えましょうね。

沖縄で見た高校野球決勝

8月22日

21日から24日までの4日間，大学の友人と沖縄へプライベート旅行に出かけた。まあ，ずっと原稿の書きどおしというのも体に良くない（うまい口実だ）。たまには骨休めもしなければ。

ところが，編集部外逃亡を謀ったことに対する編集長のお怒りからか，沖縄の天候は雨つづき。しかも，宿泊したホテルが，30分は歩かないと周囲に店ひとつないという素晴らしい立地条件で，ショッピングすらできやしない。

それでも少ない晴れ間をぬって，なんとか泳いだのだが，ほぼ1日中降られた22日は，ロビーのドリンクテーブルにボケーッと座っているしかなかった。そのときのテレビに映っていたのが，高校野球の決勝戦。

男2人が，昼間っからビールを飲みながら，うつろな眼差しで高校野球を見ている――はっきり言って，無気味ですよ，これは。

そんなときにボクの頭に去来するのは，やはり書きかけのこの本のこと。せっかくのオフなんだから考えまい，とは思うものの，しばらくすると，あのゲームはこういう見せかたにしようかなどと，構想を練りはじめてしまっている。「あー，こんなことじゃダメだ。働くときは大統領のように，遊ぶときは王様のように――でなくっちゃ」

どうにかして本のことを忘れようとするボクの足は，いつの間にか，ホテルの中にある，わりと大きなゲーム・コーナーに向かっていた。

「この心の中のモヤモヤは，ここのゲームを全部クリアすることで晴らしてやるぜっ！（んなことじゃ，晴れないってば）」

そう心の中で叫びながら，まず『グラディウスII』の台に座った。ところが，これが妙に難しく感じて，エンディングまで行かない。

あららら，ファミコン版に慣れ過ぎちゃったのかな……と思い，隣の『飛翔鮫』にコインを投入する。



――ん？　まさか……。

まるで『大旋風』のように敵弾が飛んでくる『飛翔鮫』をプレイして，ボクはようやく悟った。ここのゲーム・コーナーのゲームは，すべてハードランクになっているのだ，と。

アーケード・ゲームの基板は，まず間違いなく，ディップスイッチをいじることによって難易度設定ができるようになっている。普通はその名のとおりノーマルランクになっているのが一般的で，良心的なゲーム・センターだと，イージーランクに設定されている場合もある。

ところが，ここではそれが，最も難しいハードランクになっていたのだ。てこずってしまうのも，ある意味では当然と言える。

そう言えば，グアムやサイパンでも，ほとんどのゲームがハードランクになっていた。『ゼビウス』や『パックランド』が，死ぬほど難しかったのを記憶している。どうして南国では，ゲームを難しく設定するのだろう？　辛い食べ物が求められるのと一緒で，より刺激が強い物を好む傾向にあるのだろうか。

「ちっくしょう，こんな『飛翔鮫』やってられっかよう！」

ただでさえ天気が悪くてイライラしていたボクは，さらに機嫌が悪くなった。

もうなんでもいいやと思い，目に入った次なるゲームに100円を入れる。

入れてから気づいた。そのゲームが『飛鳥&飛鳥』だということに。まさに泣きっ面にハチ，ハードランクに『飛鳥&飛鳥』とはこのことである。

「やーめたっ，もう雨の中でもいいから泳いじゃおうっと」

ゲームを途中で投げだしたボクは，雨粒のカーテンを走り抜け，人影のほとんどないプールに飛び込んだ。

目の前には，水面上の出来事などにはさも無関心であるかのように，澄んだ水がまどろんでいた。

苦労をしているとたまにはいいことだってある
～国民的美少女に会った日

9月13日

ようやく別冊の原稿執筆ペースに体が慣れてきた。AVG編を仕上げるべく，3日で1本をアップする計画を立てる。

具体的には，1日目，画面撮影&ゲーム内容の再確認。2日目，本文の執筆。3日目，上がってきた写真と原稿を対応させ，さらにコラムの部分を書く――というもの。

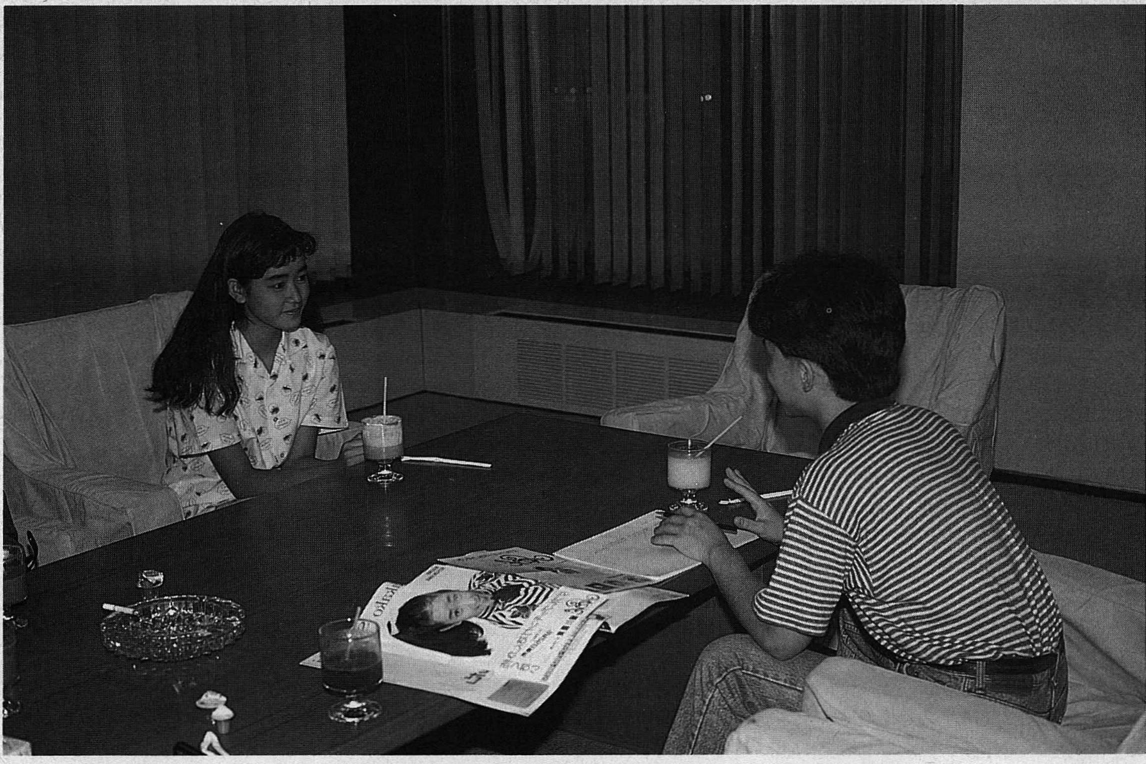
こうやって書くとラクそうに思う人もいるかもしれないけど，ところがどうして，これはメチャクチャ厳しいスケジュールだ。

ちょっとでも気を緩ませようものなら，たちまちのうちに翌日にズレ込み，全体が1日，2日と遅れていってしまう。

『アンジェラス』『バーニングポイント』と非常にテンポ良く書き上げたものの，その次の『サイオブレード』あたりになると，精神的な疲労が先行し，筆の進行が遅々たるものとなりつつあった。

そんなとき，ひょんなきっかけで，ベーマガ編集部のとなりにある『ラジオの製作』の編集の人から，グラビアページのインタビュアーをやってほしいという依頼を受けた。

まあ息抜きに（こればっかり）と思って現場へ行ってみ



ると，なんと相手はアイドルの細川直美ちゃん！

かの後藤久美子を輩出したプロダクションが主催する「全日本美少女コンテスト」の第２回グランプリに輝いた子だ（ちなみに，第１回は藤谷美紀が優勝）。

まだ15才ということで，ボクとは10才も年が離れていたのだが，カワイイ子はやっぱりカワイイ。

トランシーバーでお話したり，向かい合って対談したりするうちに，疲れかかっていた頭の中が一気に爽やかになったような気がした。

あれですね，編集長。別冊の進行の合間に，アイドルと会わせてもらえると，進行のペースが上がるかもしれませんよ（やはりミーハーは直っていないのであった）。

ともあれ，この短いながらも楽しいひとときは，ボクにまた新たな活力を与えてくれた。

直美ちゃん，ありがとね。

※この対談の模様は，ラジオの製作別冊『新アマチュア無線受験マニュアルWINTER1989』の巻頭グラビアに収録されている。

『AVG&RPG Ⅴ』そして完成へ……

12月７日

話は一気に飛んでしまうが，もはや今書いているこの原稿と「あとがき」が，今回の本の最後の仕事となっていた。

おそらく『メイキング・オブ』ということで，もっと血を吐きそうになった思い出や，レイアウターとの駆引きなんかの話がえんえんと書かれていることを期待していた人もいるかもしれないが，残念ながら，ここでは肩透かしを食ってもらう。

ま，こんなメイキング・オブもあっていいんじゃないだろうか。

（本当を言うと，このコーナーは30ページぐらいを予定していたのだが，これ以上ページ数を増やすとOver-flowになるということなので，途中の原稿までしか入らなくなってしまったのであった。ひぇー，ごめんなさい！）

機会があったら，つづきの話もしたいとは思うけど，そんな機会はまずないだろう（笑）。

（笑）でなんでも逃げちゃうって，悪い癖だよね。

でも，ページのないボクにはもう何もできないから，ひたすら（感情）でごまかしてしまう（汗）。

『メイキング・オブ』をもっとたくさん読みたかったという人，本当にごめんなさい（謝）。

でも，それ以外のページにひたすらパワーが注ぎこんでありますので，そちらで満足していただけたら（伺）。

そうだ，『AVG&RPG Ⅵ』で，この企画を復活させましょうか（微笑）。

たぶん来年の夏頃にはでるんじゃないかと（笑）。

ありゃりゃ，自分で笑ってりゃ世話ないや（大笑）。

今回はちゃんと最後にある
あ・と・が・き
あなたとコミュニケーションしたいんです。

この本を手にしたあなたは，まずどこのページから読みはじめただろうか？

自分が好きなゲームから？　最初からキチンと順番どおりに？　中には，このあとがきから読んでいるなんて人もいるかもしれない。

ボク自身，こうした複数のパートで構成された本を読むときは，どこから読もうか真剣に悩むほうなので，すごく気になる。

個人的なことではあるのだが，どのページもそれなりに懐かしい思い出で一杯だ。

他の仕事と同時進行だったので，1か月以上もかかってしまった『スナッチャー』。イベントへ行く新幹線の中でテープ起こしをした『座談会』。原稿を上げた日に，たんすの奥から皮のコートを取りだした『ワンダラーズ・フロム・イース』……。

もちろん，そうした思い出が読者のみなさんと共有できるはずもないが，自分の分身と言えるほどに愛着のある原稿たちが，実に多様な順序で，全国津々浦々で読まれているのかと思うと，不思議な感慨を覚える。

一体，この本はどういう風に読まれているのだろう？

ある人は，外に降り積もる雪を眺めながら，こたつの中で。またある人は，学校帰りの電車の中で。ひょっとしたら，外国でバカンスを満喫しながら読んでくれているなんて人も……。

そんなことを頭の中で想像しているときというのは，まさに筆者冥利に尽きる。

本書の制作には，実に半年近くの歳月を費やした。過去の『AVG&RPG』シリーズの中で最長記録である。

その間，まったくと言っていいほど自分の時間は持てなかったが，あとがきを書いている今振り返ってみると，決して後悔するような日々ではなかった。

まだまだ自分なりに不満足な点はあるが，今までのものと比べたら，格段に自分の主張が押しだせたのではないかと思っている。

たしかにゲームの解説本ではある。しかし，それだけではないプラスアルファの部分を少しでも感じていただけたなら……。

本というのは，一方通行のメディアである。

読んでいただければ，こちらの考えは伝わるかもしれないが，読んだ人がそれをどう感じたかは，筆者のボクにはわからない。

だから，ぜひとも本の間に挟まっているアンケートはがきや封書で，あなたの生の声を聞かせてほしい。

不満でも批判でも構わない。それを糧として，また次回の企画を練ることができるのだから。

平成元年冬――。

今年の除夜の鐘はちょっぴり気分良く聞けそうだ。

1989年12月8日

山下　章

STUDIO BENT STUFF

STAFF

EDITORS　多田太郎／新井　恵／TOOL BOX／マイコンBASICマガジン編集部

WRITER　山下　章

CO-WRITERS　猪野清秀／佐久間亮介／石井弘一／青木聡／引本高征／倉元一浩／亘岳弘

LAYOUTERS　TOOL BOX／信和制作／OGA

ILLUSTRATOR　高橋政輝

PHOTOGRAPHER　稲垣宗彦

CO-OPERATIVE COMPANIES
コナミ／ENIX／T&E SOFT／マイクロキャビン／ウルフチーム／クロスメディア／Bit2／スタジオパンサー／東宝／クエイザーソフト／日本ファルコム／クリスタルソフト／アスキー／アーテック／システムサコム（順不同）

SPECIAL THANKS TO
ベントスタッフ／デザ部鈴木／見城こうじ／奥村印刷やすきよコンビ／マイコンBASICマガジン編集部



マイコンBASICマガジン別冊チャレンジ!!パソコンアドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームⅤ　一九九〇年二月二十八日発行

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111　定価2,100円（本体2,039円）　雑誌18362-02

SUPER soft MAGAZINE DELUXE Vol.10



CHALLENGE! Personal Computer

A.V.G & R.P.G V

パソコンゲームの楽しさを伝える本

山下 章 著

電波新聞社